

**PENGARUH PENGGUNAAN *MACROMEDIA FLASH 8* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 BINAMU**



SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan pada
Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

Khairun Annisa Jusmianti

NIM 10531 2230 15

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221/http://www.fkip-unismuh.info

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : **Khairun Annisa Jusmianti**
NIM : 10531 2230 15
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu**

Telah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, Juli 2019

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

Diketahui:

Dekan

Ketua Prodi,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Teknologi Pendidikan

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D

NBM : 860 934

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

NBM : 991 323



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221/http:www.fkip-unismuh.info

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash 8* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Khairun Annisa Jusmianti**

NIM : 10531 2230 15

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan layak untuk diujikan.

Makassar, Juli 2019

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

Diketahui:

Dekan

Ketua Prodi,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Teknologi Pendidikan

Erwin Akib, S.Pd.,M.Pd.,Ph.D
NBM : 860 934

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



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 : **Khairun Annisa Jusmianti**

Stambuk : 10531 2230 15

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash 8*
Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran
Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan didepan Tim Penguji adalah **ASLI** hasil karya saya sendiri, bukan hasil ciplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun.

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

Makassar, Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan

Khairun Annisa Jusmianti



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 PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Khairun Annisa Jusmianti**
Stambuk : 10531 2230 15
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi saya. Saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh Pimpinan Fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (*plagiat*) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya pada point 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

Khairun Annisa Jusmianti

Diketahui Oleh,
Ketua Prodi Teknologi Pendidikan,

Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

NBM : 991 323



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Boleh jadi kamu membenci sesuatu,

Padahal ia amat baik bagi kamu.


Dan boleh jadi kamu mencintai sesuatu,

Padahal ia amat buruk bagi kamu.

Allah maha mengetahui sedangkan,

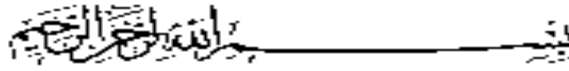
Kamu tidak mengetahui”

(Al-Baqarah:216)



Aku persembahkan karya ini untuk kedua orang tuaku
Atas segala jerih upayah, doa , dan pengorbanannya,
Saudariku Yang telah menjadi motivasi dan inspirasi,
Serta para sahabatku yang menjadi penyemangat dan menemani
di setiap hariku.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena hanya berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat dan salam semoga selalu dilimpahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash 8* Terhadap Motivasi belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu”**

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar (Unismuh). Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan dari banyak pihak.

Ucapan terima kasih dan penghargaan Terutama kepada Orang tua saya yang tersayang **Jalani S.Pd** yang tiada hentinya selalu mendoakan dan memberikan motivasi demi kesuksesan penulis dan ibu **Alm. Nuraeni** yang membuat saya semangat dalam menyelesaikan skripsi ini, kepada **Dr. H. Abd. Rahman Rahim SE., MM.** Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan bantuan selama penulis menjalani perkuliahan, kepada **Erwin Akib., Pd.D.** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar beserta seluruh staf telah memberikan fasilitas serta pelayanan yang baik selama

berada di fakultas, kepada **Muhammad Nawir, M.Pd** Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar beserta staf yang telah memberikan fasilitas perkuliahan pada mahasiswa Teknologi Pendidikan, Para dosen FKIP UNISMUH yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat berharga selama penulis menjalani pendidikan ilmu pengetahuan yang sangat berharga selama ini, kepada **Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum** Pembimbing I dan **Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd** Pembimbing II yang selalu tegas dan bijaksana memberikan bimbingan dan meluangkan waktunya, serta memberikan kritik dan saran maupun arahan yang sangat berguna dalam penulisan skripsi ini, kepada Saudari saya **Nur Annisa Jumriani** yang selalu memberikan semangat dan mendoakan untuk keberhasilan penulis dan Sahabat-sahabat yang terbaik Rudi Hartono, Sukarni, Abdi Gunawan, Putri Hardianti, Nurfadilah, Eka Satriani Putri dan Faizal. Terima kasih sudah menemani di saat suka maupun duka dan tetaplah jadi yang terbaik dan Teman-teman seperjuangan Tekpen 2015 terkhusus Tekpen C yang telah memberi *support* bagi penulis.

Dengan iringan doa, semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan dapat bermanfaat dan menjadi amal saleh baginya. Akhirnya saran dan kritik yang membangun, penulis harapkan untuk menyempurnaan di masa yang akan datang dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb

Makassar, 2019

Khairun Annisa Jusmianti



ABSTRAK

Khairun Annisa Jusmianti. 2019. *Pengaruh penggunaan macromedia flash 8 terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu* Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I H. Andi Sukri Syamsuri, dan Pembimbing II Aliem Bahri.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen masalah dalam penelitian ini apakah media pembelajaran *macromedia flash 8* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Binamu dengan jumlah responden sebanyak 26 orang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu.

Berdasarkan hasil angket, dengan menggunakan korelasi *product moment* diperoleh hasil yaitu 0,722 dan hasil uji hipotesis untuk mengetahui hubungan signifikan atau tidak antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) perhitungan pengujian signifikan dapat diketahui nilai t_{hit} (0,722) ternyata lebih besar jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf 5% yaitu signifikan sebesar 0.3882. ternyata nilai t_{hit} lebih besar daripada nilai t_{tabel} maka hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *macromedia flash 8* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu.

Kata kunci: Media Pembelajaran Macromedia flash 8, Motivasi Belajar

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Penelitian yang relevan	7
2. Media Pembelajaran	8
3. Manfaat Media Pembelajaran	10
4. Karakteristik media pembelajaran.....	12
5. Jenis-jenis Media Pembelajaran	14
6. Pengertian <i>Macromedia Flash</i>	15
7. Kelebihan dan Kelemahan <i>Macromedia Flash</i>	16
8. Efektifitas <i>Macromedia Flash</i>	18
9. Motivasi Belajar	19
10. Pembelajaran Bahasa Indonesia	20
B. Kerangka Berfikir	21
C. Hipotesis	22

BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Lokasi	25
C. Variabel Penelitian	25
D. Desain Penelitian	25
E. Definisi Operasional Variabel	26
F. Populasi dan sampel	27
G. Teknik Pengumpulan Data	29
H. Teknik Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan	54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	57
A. Simpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Nomor Judul	Halaman
3.1 Keadaan Populasi	28
3.2 Jumlah Sampel	29
3.3 Presentase Observasi	31
4.4 Dengan pembelajaran <i>macromedia flash</i> & dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan	34
4.5 Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan materi teks deskriptif ketika memakai <i>macromedia flash</i>	8
4.6 Saya selalu antusias untuk menguasai pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskriptif dalam menggunakan media <i>macromedia flash</i>	36
4.7 Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan <i>Macromedia Flash</i>	8
	37

4.8 Banyak pengaruh positif dalam menggunakan *macromedia flash 8* pada mata pelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif mampu membangkitkan motivasi untuk terus belajar
.....
38

4.9 Saya merasa lebih menyukai pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks deskriptif setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* 8
.....
39

4.10 Saya lebih menikmati proses pembelajaran ketika menggunakan *macromedia flash* 8
.....
40

4.11 Saya merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran *macromedia flash 8*..... 41

4.12 Saya menjadi lebih aktif dengan adanya *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada mataeri teks deskriptif
.....
42

4.13 Saya setuju apabila penerapan *macromedia flash 8* digunakan di seluruh mata pelajaran
.....
43

4.14 Saya tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan media *macromedia flash* 8

.....
.....
44

4.15 Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada materi teks deskriptif ketika menggunakan *macromedia flash* 8

.....
.....
45

4.16 Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif yang di terapkan menggunakan media *macromedia Flash* 8

.....
.....
46

4.17 Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan *Macromedia flash* 8

.....
.....
47

4.18 Banyak hal-hal baru yang saya dapatkan ketika meggunakan media *macromedia flash* 8

.....
.....
48

4.19 Saya senang dengan pembelajaran *macromedia flash* 8..... 48

4.20 Saya lebih menikmati proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif ketika menggunakan *macromedia flash* 8

.....
.....
49

4.21 Saya tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran *macromedia flash* 8

.....
.....
50

4.22 Saya sangat tertarik belajar bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan *macromedia flash* 8

.....
.....
51

4.23 Saya menjadi lebih aktif dengan adanya *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif

.....
.....
52

4.24 Interpretasi Data..... 54



DAFTAR GAMBAR

Nomor Judul	Halaman
2.1 Skema Kerangka Pikir	22
3.2 Desain Penelitian	26



DAFTAR LAMPIRAN

Nomor Judul	Halaman
Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	61
Lampiran 2 Daftar hadir siswa	69
Lampiran 3 Angket Media Pembelajaran <i>macromedia flash 8</i>	70
Lampiran 4 Angket Motivasi Belajar Siswa	72
Lampiran 5 Lembar Observasi Siswa	74
Lampiran 6 Analisis Skor Angket Media Pembelajaran <i>Macromedia Flash 8</i>	76
Lampiran 7 Analisis Skor Angket Motivasi Belajar Siswa	77
Lampiran 8 Hasil Angket	78
Lampiran 9 R tabel	79
Lampiran 10 Dokumentasi	81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan nasional Indonesia yang ada dalam UU RI No 20 tahun 2003 Bab 2 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Peran pendidikan sangat penting demi kemajuan suatu bangsa, karena kemajuan bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia perlu adanya peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan cara memperbaiki proses pembelajaran di sekolah.

Dewantara, K.H. (1967). Tujuan pendidikan adalah untuk mendidik anak agar menjadi manusia yang sempurna hidupnya, yaitu kehidupan dan penghidupan manusia yang selaras dengan alamnya (kodratnya) dan masyarakatnya. Berdasarkan tersebut Tujuan pendidikan merupakan perubahan yang diharapkan pada subjek didik setelah mengalami proses pendidikan baik tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya.

Tujuan pembelajaran juga dapat di peroleh keberhasilan pembelajaran dengan menerapkan metode yang cocok dan media yang sesuai.

Dalam proses belajar mengajar, semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan, yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Dimana guru mampu menciptakan suasana belajar menggairahkan dan menyenangkan. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran guru mampu mengefektifkan dan mengefesienkan proses pembelajaran itu sendiri.

Media berfungsi sebagai perantara, sarana, alat untuk proses komunikasi belajar yang mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globel dan sebagainya. media memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku 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.

Permasalahan yang ada dalam pembelajaran adalah kurangnya media ajar yang interaktif, menarik, dan inovatif. Sehingga membuat siswa bosan dan jenuh. Agar materi yang disampaikan menarik sehingga siswa tertarik untuk belajar yaitu dengan adanya pengguna media agar pembelajaran yang disampaikan tidak monoton. Permasalahan ini juga muncul pula pada mata pelajaran bahasa indonesia di SMP Negeri 1 Binamu. Mata pelajaran bahasa indonesia sering kali menjadi pembelajaran yang menjenuhkan, sehingga jarang ada anak yang benar-benar memahami pembelajaran tersebut. Hal ini karena materi bahasa indonesia cenderung berupa uraian yang harus dihafal.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, berbagai media dengan bentuk penyajian materi pembelajaran dengan teks, grafis, suara, animasi, dan video telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya *Macromedia Flash 8*. Penyajian *Macromedia Flash 8* mudah dipahami dan dimengerti karena dapat digunakan untuk memvisualisasikan simulasi dan animasi sehingga gambar seperti hidup. Penyajian pelajaran yang komunikatif dan menarik merupakan salah satu cara untuk memotivasi siswa untuk mencerna pelajaran yang di sampaikan.

Berdasarkan hal tersebut, jelaslah bahwa media pembelajaran sangat membantu dalam upaya mencapai keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran disekolah. Sehingga guru harus mempunyai keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pendidikan dan pengajaran.

Dengan melihat kondisi yang ada, peneliti perlu melakukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik sehingga pembelajaran bahasa indonesia tidak lagi menjadi pembelajaran yang membosankan. Oleh sebab itu, peneliti membuat media baru berupa *macromedia flash 8* untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa indonesia dengan asumsi bahwa semangat dan motivasi belajar siswa meningkat dengan adanya penggunaan media tersebut.

Dengan demikian, judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas VII Di SMP Negeri 1 Negeri. Dan penelitian eksperimen digunakan untuk mencari seberapa besar pengaruh penggunaan media *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa.

SMP Negeri 1 Binamu di pilih sebagai tempat penelitian ini, SMP Negeri 1 Binamu merupakan sekolah negeri terbaik yang selalu menjadi pilihan masyarakat kota jenepono dan sekitarnya, sebagai sekolah tempat putra-putrinya belajar.

Dapat dilihat bahwa siswa SMP Negeri 1 Binamu adalah anak-anak yang cerdas. Karena mereka masuk ke SMP Negeri 1 Binamu melalui seleksi yang super ketat. Dengan demikian berdasarkan kemampuan akademik, sesungguhnya tidak ada kendala bagi siswa SMP Negeri 1 Binamu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh yang signifikan dengan penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Binamu.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan *macromedia flash*

8 terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP Negeri 1 Binamu.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian eksperimen tentang penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia ini diharapkan berguna :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan sumbangan pikiran dan menambah pengetahuan terkait upaya meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Penelitian ini sebagai kontribusi positif mengenai tentang penggunaan media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa.

b. Guru

Penelitian ini digunakan sebagai acuan atau pedoman untuk meningkatkan mutu pendidikan khususnya pada media pembelajaran berbasis komputer sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

c. Siswa

Penelitian ini diharapkan untuk menjadikan siswa yang cerdas dalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif maupun psikomotorik.

d. Peneliti

Peneliti memberikan referensi tentang media pembelajaran *macromedia flash 8* agar siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Penelitian yang Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Taharuddin (2012) program studi teknik mesin, fakultas teknik universitas negeri yogyakarta. Penelitian dengan judul pengaruh penggunaan *macromedia flash* terhadap motivasi dan prestasi belajar mata pelajaran diklat las busur manual di SMK negeri 2 pengasih (penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XI yang menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMK negeri 2 pengasih pada tahun pelajaran 2012/2013 pada pelajaran diklat las busur manual). Pada penelitian ini menunjukkan bahwa perbedaan pembelajaran menggunakan *macromedia flash* dan pembelajaran yang tidak menggunakan *macromedia flash* terhadap motivasi dan prestasi belajar pada siswa kelas XI di SMK negeri 2 pengasih Jl. KRT Kertodiningrat tahun pelajaran 2012/2013. Penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* lebih efektif dari pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran *Macromedia flash*.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Ady Prayitno (2010), Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal. Penelitian dengan judul Evektifitas Penerapan Media Pembelajaran Flash Makromedia Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Matematika (suatu penelitian yang di lakukan pada siswa kelas VII semester II MTs Teladan Al

Amiriyah Lebaksiu Tahun Pelajaran 2009/2010 untuk pokok bahasan segitiga). Pada penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pembelajaran menggunakan Flash Makromedia dan pembelajaran konvensional terhadap minat dan prestasi belajar matematika siswa pokok bahasan segitiga pada siswa kelas VII Semester II MTs Teladan Al Amiriyah Kambangan Lebaksiu Tahun Pelajaran 2009/2010, serta penggunaan media pembelajaran flash makromedia lebih efektif dari pembelajaran konvensional terhadap minat dan prestasi belajar matematika siswa pokok bahasan segitiga pada siswa kelas VII Semester II MTs Teladan Al Amiriyah Kambangan Lebaksiu tahun Pelajaran 2009/2010.

2. Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekarang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat

media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Media pembelajaran diartikan sebagai alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

Latuheru (1988: 14) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran.

Sedangkan Briggs (1977) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya”.

Kemudian Sadiman (2008:7) menyatakan bahwa “bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan”.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media juga harus bisa mengatasi keterbatasan daya indera dan ruang waktu agar kegiatan belajar lebih kondusif. Media juga berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan menimbulkan gairah serta semangat belajar para peserta didik. Dengan penggunaan media, diharapkan anak bisa belajar sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Media pembelajaran untuk kegiatan belajar. Sebab media harus memenuhi kriteria khusus agar bisa dijadikan sebagai alat untuk merangsang daya pikir dan keingintahuan siswa dalam belajar. Kriteria media untuk belajar dapat mendukung isi materi pelajaran, mudah dipahami, pengajar dapat mengaplikasikannya dan sesuai dengan kemampuan berpikir siswa.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa menguasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut

mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus

Ada beberapa manfaat media yang lebih menurut Dayton (1985:28) menyatakan bahwa misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar h) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan Penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat dalam meningkatkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa mudah memahami materi yang diajarkan

oleh guru, salah satunya media yang berbasis *Macromedia flash 8* sebab penggunaan media pembelajaran yang berbasis *Macromedia flash 8* menawarkan konsep interaktif dalam pembelajaran yang melibatkan keterampilan berfikir ketingkat yang lebih tinggi.

4. Karakteristik Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu memahami, menggunakan alat-alat yang tersedia atau media pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Kemajuan di bidang teknologi pendidikan, maupun teknologi pembelajaran, menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran serta peralatan-peralatan yang semakin canggih. Dunia pendidikan dewasa ini hidup dalam dunia media, di mana kegiatan pembelajaran.

Sadiman dkk (1990) mengemukakan bahwa “karakteristik media merupakan dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar tertentu”.

Arsyad (2002: 20-21) mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut adalah:

- a. Ciri Fiksatif yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.
- b. Ciri Manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik time-lapse recording). Atau sebaliknya, suatu kejadian/peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian/peristiwa tersebut.
- c. Ciri Distributif yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Arsyad (2002) membagi karakteristik media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Masing-masing kelompok media tersebut memiliki karakteristik yang khas dan berbeda satu dengan yang lainnya. Karakteristik dari masing-masing kelompok media tersebut

akan dibahas dalam penjelasan selanjutnya. Untuk tujuan-tujuan praktis, dibawah ini akan dibahas karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia.

Berdasarkan pendapat Tersebut karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar.

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Daryanto (2010: 18), menyatakan bahwa media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Sadiman, (2008:28) menyatakan bahwa media pembelajaran dibagi dalam beberapa kelompok sebagai berikut:

- 1) Media Grafis (media visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, dan globe.
- 2) Media Audio yang berkaitan dengan indera pendengaran (radio, alat perekam piata magnetik, piringan laboratorium bahasa).
- 3) Media Proyeksi Diam (film bingkai (slide), film rangkai (film strip), media transparan, film, televisi, video).

Berdasarkan di atas media memiliki daya liput yang luas, dan serentak yaitu seperti radio, televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruang khusus. Jenis media memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projector*, *slide projector*, *OHP*. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

6. Pengertian Macromedia Flash

Macromedia flash adalah sebuah program software yang berfungsi untuk membuat animasi dua dimensi yang sangat handal dibandingkan dengan program lain. Keandalannya ialah ukuran file hasil animasi yang kecil. *macromedia flash* tidak hanya digunakan untuk membuat animasi melainkan juga digunakan membuat menu interaktif, dan membuat presentasi software.

Anggara (2008:2) , menyatakan bahwa *Macromedia Flash* adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditujukan bagi pencipta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi- aplikasi unik, animasi interaktif pada halaman web, film kartun, presentasi bisnis maupun kegiatan.

Hakim (2004) menyebutkan bahwa “*Macromedia Flash Professional 8* merupakan alat yang sangat bagus untuk desainer web, praktisi media interaktif, atau praktisi multimedia”.

Berdasarkan beberapa pendapat pengertian *Macromedia Flash 8*. Maka dapat di simpulkan bahwa *Macromedia Flash 8* dalam

pembelajaran adalah suatu software animasi pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa dan penerapannya pada komputer dan imager proyektor. Dengan demikian media *Macromedia Flash* sejalan dengan pertumbuhan pendidikan, yakni dapat memberi kontribusi pada siswa untuk menumbuhkan semangat dalam bentuk proses pembelajaran dan dapat memusatkan perhatian serta pemahaman siswa lebih dalam mengenai materi tersebut dengan cara menyenangkan dan lebih berkesan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

7. Kelebihan dan Kelemahan Macromedia flash

a. Kelebihan *Macromedia flash*

Anggara (2008: 10), menyatakan bahwa: sebagai program multimedia dan animasi, Macromedia Flash 8 mempunyai beberapa kelebihan dibandingkan dengan program animasi lain, yaitu: 1) Macromedia Flash 8 didesain sebagai software yang mudah untuk dipelajari dan dipahami. 2) Pengguna program ini dapat berkreasi dengan mudah dan bebas untuk membuat animasi dengan gerakan yang luwes sesuai alur adegan animasi yang diinginkan. 3) Menghasilkan file dengan ukuran relatif kecil. 4) Macromedia Flash 8 menghasilkan bertipe .FLA yang bersifat fleksibel karena dapat dikonversikan menjadi file yang berekstensi .swf, .html, .gif .jpg .png, .exe, .mov. Hal ini memungkinkan penggunaan

macromedia Flash 8 dapat dipakai untuk berbagai keperluan yang diinginkan.

Kelebihan Macromedia Flash 8 tersebut mendukung teknis pembuatan perangkat lunak multimedia dengan fitur yang memadai dan mudah digunakan untuk membuat animasi serta dapat menghasilkan file dalam bentuk .swf dan exe sesuai kebutuhan pengembangan, maka dirasa cukup untuk dijadikan alat bantu untuk membuat media interaktif sesuai tujuan penulis.

b. Kelemahan Macromedia Flash

Ramadianto (2008: 10) menyatakan bahwa: *Macromedia Flash* sebagai alternatif media pembelajaran memiliki keterbatasan sebagai berikut: 1) Diperlukan “usaha” lebih untuk membuat presentasi *flash*. Tidak semudah membuat presentasi pada *power point*. Membuat presentasi dengan *flash* lebih rumit. 2) Karena banyak versi *flash*, mungkin akan mengalami kesulitan dalam mempublish *flash*. 3) Tampilan muka dari program *flash* yang tidak standar dapat membingungkan user pemula.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *macromedia flash* memiliki keterbatasan dalam proses pembuatannya karena tampilan dari program *flash* sering membingungkan bagi para pemula dan mengalami kesulitan dalam *mempublish flash*.

8. Efektifitas *Macromedia Flash*

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

1. Desain Media Pembelajaran

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

- a. Penekanan (emphasis): Membantu memusatkan perhatian audiens
- b. Harmoni: Kombinasi warna dan bentuk yang baik dan tepat, tidak monoton
- c. Kesatuan dan Konsistensi: Untuk menjaga perhatian audies, yakni penggunaan font yang konsisten.

2. Teknik Presentasi

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

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

9. Motivasi Belajar

Motivasi berasal kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motivasi (*motivator*) adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya sejenis yang mengerakkan perilaku. Motivasi dinyatakan sebagai suatu kebutuhan (*needs*), keinginan (*wants*), gerak hati (*impulse*), naluri (*instincts*), dan dorongan (*drive*), yaitu sesuatu yang memaksa organisme manusia untuk berbuat atau bertindak. Dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu dorongan, keinginan, kebutuhan, yang terjadi di dalam diri individu demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi juga dapat dipengaruhi oleh dorongan dari luar diri seseorang.

Motivasi belajar adalah suatu dorongan baik dari luar ataupun dari dalam diri individu dalam suatu proses belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik. dan pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Menurut Uno (2011: 23) Mengemukakan bahwa “motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku”

Berdasarkan di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar suatu usaha untuk merubah tingkah laku

sehingga diperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.

10. Pembelajaran Bahasa Indonesia

BSNP (2006) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa adalah untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa, serta lebih mandiri dalam menentukan bahan ajar kebahasaan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan siswa.

Abidin, (2012: 5) menyatakan bahwa “Aktivitas yang dilakukan siswa sangat beragam bergantung pada strategi membaca yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran”.

Berdasarkan di atas bahwa pentingnya bahasa Indonesia bagi siswa agar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa Indonesia sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, sedangkan bagi guru adalah untuk mengembangkan potensi bahasa Indonesia siswa. Pemantapan pengajaran ini harus berlangsung serempak pada setiap jenjang pendidikan pengajaran bahasa Indonesia harus menghasilkan siswa-siswa yang terampil menggunakan bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang dihasilkan dari alat ucap (artikulasi) yang bersifat

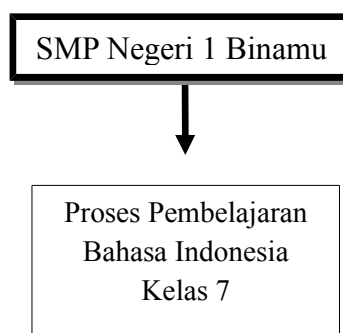
sewenang-wenang dan konvensional (melalui kesepakatan) yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran.

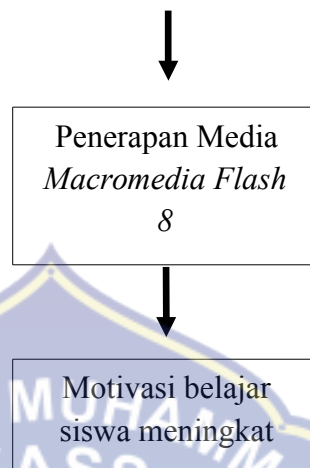
B. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian apa yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran maka dengan menghadirkan media pembelajaran. apa yang menjadi landasan pikiran, landasan ini mengarahkan dalam menganalisis data sehingga dapat diketahui manfaat penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.



Kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Menyatakan Bahwa Arikunto (2009: 71) “hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Berdasarkan uji hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H₀: tidak adanya pengaruh penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu

H₁: adanya pengaruh penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Nasir M (2003: 47) Penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti suatu kelompok manusia, suatu obyek, suatu kondisi, suatu sistem, pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan yang sistematis, faktual dan akurat yang mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki.

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan metode analisis deskriptif kuantitatif yaitu untuk memberikan gambaran tentang masalah yang diteliti dengan berbentuk angka atau yang diangkakan. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya.

Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat. Masalah dalam penelitian ini pengaruh Penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu.

B. Lokasi

Lokasi penelitian ini mengambil lokasi di SMP Negeri 1 Binamu Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto

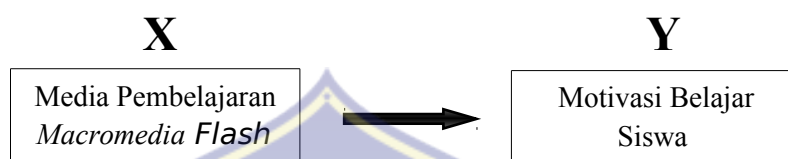
C. Variabel Penelitian

Arikunto (2002: 96) menyatakan bahwa “Variabel Penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (independen) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel lain. Sedangkan variabel terikat (dependen) merupakan variabel yang keberadaannya dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Berdasarkan variabel di atas, variabel bebas adalah penggunaan media *macromedia flash 8*, variabel terkait adalah motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia.

D. Desain Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas VII 4 di SMP Negeri 1 Binamu berjumlah 26 orang.

Masalah yang akan di ukur pada penelitian ini yaitu “ Media pembelajaran *macromedia flash 8* dan motivasi belajar siswa” variabel bebas (X) adalah penggunaan media *macromedia flash 8*, variabel terkait (Y) adalah motivasi belajar siswa sebagai berikut:



Gambar 3.2 desain penelitian

Keterangan :

X = Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8*

Y = Motivasi Belajar Siswa

E. Definisi Operasional Variabel

Operasional variabel penelitian menggambarkan, di bawah ini diberikan definisi operasional masing-masing variabel. Variabel-variabel tersebut adalah :

1. Penggunaan *Macaromedia Flash 8* (variabel Bebas)

Penggunaan *Macromedia Flash 8* adalah proses penyampaian materi pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu yang memiliki kemampuan pengolahan grafis, audio, dan video dan mampu mengkombinasikan semuanya dalam suatu animasi untuk meningkat pemahaman siswa dan siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Motivasi Belajar (Variabel Terikat)

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan baik dalam ataupun dari luar. Dari seseorang dalam proses belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun indikator motivasi belajar adalah adanya hasrat keinginan untuk berhasil, adanya kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

F. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2010) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Berdasarkan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto Sulawesi Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019.

Dengan keseluruhan siswa yaitu 249 orang. Populasi dari penelitian ini sebagai berikut:

Tabel. 3.1. Keadaan Populasi

No.	Nama Kelas	Jumlah Siswa
1	VII 1	28 orang
2	VII 2	27 orang
3	VII 3	29 orang
4	VII 4	26 orang
5	VII 5	30 orang
6	VII 6	26 orang
7	VII 7	27 orang
8	VII 8	28 orang
9	VII 9	28 orang
Jumlah Populasi		249 orang

Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMPN 1 Binamu
Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto

2. Sampel

Sugiyono (2010) mengemukakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili).

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Teknik yang penulis gunakan dalam penentuan sampel yaitu *purposive sampling*. *purposive sampling* adalah

teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini siswa kelas VII 4. Dari sampel penelitian ini terdiri dari siswa satu kelas saja yaitu siswa kelas VII 4 sebanyak 26 siswa.

Tabel. 3.2. Jumlah Sampel

No	Kelas	Jeniskelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1.	VII 4	10	16	26 orang

Sumber: Kantor Tata Usaha SMPN 1 Binamu Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket (Kuesioner)

Sugiyono (2010: 199) “Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya”. Angket (kuesioner) yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket media pembelajaran *macromedia flash 8* dan angket motivasi belajar siswa yang berupa pertanyaan atau pernyataan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan. Dalam hal ini siswa kelas VII 4 di SMPN 1 Binamu yang akan diteliti. Bentuk angket dalam penelitian ini adalah angket berstruktur, dimana responden hanya memilih alternative jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dari sejumlah pertanyaan angket, dengan cara mengetahui distribusi frekuensi masing-masing variabel yang pengumpulan datanya menggunakan kuesioner (angket). Maka model skala yang digunakan dalam angket ini adalah model skala litert dalam lima pilihan yaitu SS

(Sangat setuju), S (Setuju), CS (Cukup setuju), TS (Tidak setuju), dan STS (Sangat tidak setuju), pembobotan angket tergantung pada butir pertanyaanya.

Pemberian bobot setiap item angket menggunakan rentang antara 1 sampai 5 untuk respon yang menjawab, sebagai berikut:

- a. Sangat Setuju (SS) dengan bobot nilai 5
- b. Setuju (S) dengan bobot nilai 4
- c. Cukup Setuju (CS) dengan bobot nilai 3
- d. tidak Setuju (TS) dengan bobot nilai 2
- e. Sangat Tidak Setuju (STS) dengan bobot nilai 1

2. Observasi

Sudjana (2011) “observasi adalah metode penelitian untuk mengukur tindakan dan proses individu dalam sebuah peristiwa yang diamati”. Observasi yang akan diamati yaitu aktivitas siswa dengan media *macromedia flash 8*. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini pihak yang akan di observasi yaitu siswa kelas VII 4 di SMP Negeri 1 Binamu.

Tabel 3.3 Presentase Obsevasi

Persentase	Kategori
80,00% - 100%	Sangat baik
60,00% - 79,99%	Baik
40,00% - 59,99%	Cukup
20,00% - 39,99%	Kurang
0% - 19,99%	Sangat Kurang

Sumber. Saraswati (2011)

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif kuantitatif

Teknik analisis data ini akan dianalisis secara *deskriptif kuantitatif*, yang memberikan gambaran dengan jelas dan benar. teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif yang memberikan gambaran persen serta menggunakan rumus regresi sederhana untuk mencari kebenaran hipotesis, kemudian disimpulkan dengan cara *deskriptif kuantitatif*.

“Untuk analisis deskriptif kuantitatif menggunakan tabel-tabel sederhana dengan menggunakan rumus presentase” (sudjana, 2000:76)

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah frekuensi

n = Jumlah Responden

(Sumber: Sugiyono 2015:60)

2. Analisis Data Kolerasi

Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui besarnya hubungan antara variabel lainnya. Besar Kecilnya hubungan tersebut diterapkan melalui keefektifan korelasi. Apakah benar ada pengaruh penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII 4 di SMPN 1 Binamu.

Adapun rumus analisis kerolasi yang digunakan yaitu analisis *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum_{i=1}^n xy - \frac{\sum_{i=1}^n x \sum_{i=1}^n y}{n}}{\sqrt{\left(\sum_{i=1}^n x^2 - \frac{(\sum_{i=1}^n x)^2}{n}\right) \left(\sum_{i=1}^n y^2 - \frac{(\sum_{i=1}^n y)^2}{n}\right)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi variabel x dan variabel y.

N = Jumlah subjek (siswa sebagai sampel)

X = Variabel X (media pembelajaran *macromedia flash 8*)

Y = Variabel Y (Motivasi Belajar Siswa)

(Hadi, 1979 : 310)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dibahas hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di SMPN 1 Binamu. Berdasarkan tujuan yang di rumuskan pada penelitian ini, data yang telah terkumpul meliputi data penerapan media pembelajaran *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar, dalam penelitian ini dapat dinyatakan dari hasil angket atau disaring melalui angket.

1. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *macromedia flash 8* dapat dilihat pada lampiran 5 hal (73) bahwa jumlah persentase pertemuan I – II sebesar 88,8 dan jumlah persentase rata-rata sebesar 88,8 maka kategori yang ditetapkan pada aktivitas siswa yaitu sangat baik.

Dapat disimpulkan bahwa selama aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash 8* dari pertemuan I – II dapat dikatakan meningkat dengan adanya media *macromedia flash 8* dan indikator aktivitas siswa dalam pembelajaran tercapai.

2. Hasil Deskriptif Kuantitatif

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis hasil angket yang telah dibagikan kepada siswa kelas VII 4 SMPN 1 Binamu sebanyak 26 siswa analisis deskriptif menggambarkan motivasi belajar siswa hasil perhitungan angket dengan rumus angka presentase yang dikemukakan Sugiyono (2015:60) yaitu:

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah frekuensi

n = Jumlah Responden

a. Data Angket Media pembelaran *macromedia flash 8*

Tabel 4.4. Dengan pembelajaran *macromedia flash 8* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan

Indikator	Sangat setuju	Setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	22	3	1	0	0	26
Presentase %	84,61	11,53	3,84	0	0	100

Diolah dari angket No.1

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Dengan pembelajaran *macromedia flash 8* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenagkan sebanyak 22 siswa atau 84,61%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan Dengan pembelajaran *macromedia flash 8* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih

menyenangkan sebanyak 3 siswa atau 11,53% yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Dengan pembelajaran *macromedia flash 8* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sebanyak 1 siswa atau 3,84%, yang menjawab tidak setuju 0 siswa atau 0% dan yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Dengan pembelajaran *macromedia flash 8* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sebanyak 0 siswa atau 0%.

Tabel 4.5. Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan materi teks deskriptif ketika memakai *macromedia flash 8*

Indikator	Sangat setuju	Setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	22	2	3	0	0	26
Presentase %	84,61	7,69	11,53	0	0	100

Diolah dari angket No.2

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju pertanyaan Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan materi teks deskriptif ketika memakai *macromedia flash 8* sebanyak 22 siswa atau 84,61%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan materi teks deskriptif ketika memakai *macromedia flash 8* sebanyak 2 siswa atau 7,69%, yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada mata pelajaran bahasa indonesia

dengan materi teks deskriptif ketika memakai *macromedia flash 8* sebanyak 3 siswa atau 11,53%, yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan materi teks deskriptif ketika memakai *macromedia flash 8* sebanyak 0 atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan materi teks deskriptif ketika memakai *macromedia flash 8* sebanyak 0 atau 0%.

Tabel 4.6. Saya selalu antusias untuk menguasai pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskriptif dalam menggunakan media *macromedia flash 8*

Indikator	Sangat setuju	Setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	22	4	0	0	0	26
Presentase %	84,61	15,38	0	0	0	100

Diolah dari angket No.3

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Saya selalu antusias untuk menguasai pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskriptif dalam menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 22 atau 84,61%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan Saya selalu antusias untuk menguasai pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskriptif dalam menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 4 siswa atau 15,38%, yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan

Saya selalu antusias untuk menguasai pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskriptif dalam menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%, yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan Saya selalu antusias untuk menguasai pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskriptif dalam menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 0 atau 0% dan yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Saya selalu antusias untuk menguasai pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskriptif dalam menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 0 atau 0%.

Tabel 4.7. Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan *Macromedia flash 8*

Indikator	Sangat setuju	Setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	20	4	2	0	0	26
Presentase %	76,92	15,38	7,69	0	0	100

Diolah dari angket No.4

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* sebanyak 20 siswa atau 76,92%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* sebanyak 4 siswa atau 15,58%, yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* sebanyak 2 atau 7,69%, yang menjawab tidak setuju dengan

pertanyaan Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* sebanyak 0 atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash 8* sebanyak 0 atau 0%.

Tabel 4.8. Banyak pengaruh positif dalam menggunakan *macromedia flash 8* pada mata pelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif mampu membangkitkan motivasi untuk terus belajar

Indikator	Sangat setuju	Setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	Total
Frekuensi	18	7	1	0	0	26
Presentase %	68,23	26,92	3,84	0	0	100

Diolah dari angket No.5

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Banyak pengaruh positif dalam menggunakan *macromedia flash 8* pada mata pelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif mampu membangkitkan motivasi untuk terus belajar sebanyak 18 siswa atau 68,23%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan Banyak pengaruh positif dalam menggunakan *macromedia flash 8* pada mata pelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif mampu membangkitkan motivasi untuk terus belajar sebanyak 7 siswa atau 26,92%, yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Banyak pengaruh positif dalam menggunakan *macromedia flash 8* pada mata pelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif mampu membangkitkan motivasi

untuk terus belajar sebanyak 1 atau 3,84%, yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan Banyak pengaruh positif dalam menggunakan *macromedia flash 8* pada mata pelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif mampu membangkitkan motivasi untuk terus belajar sebanyak 0 atau 0%, yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Banyak pengaruh positif dalam menggunakan *macromedia flash 8* pada mata pelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif mampu membangkitkan motivasi untuk terus belajar sebanyak 0 atau 0%.

Tabel 4.9. Saya merasa lebih menyukai pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks deskriptif setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash 8*

Indikator	Sangat setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	21	5	0	0	26
Presentase %	80,76	19,23	0	0	100

Diolah dari angket No.6

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Saya merasa lebih menyukai pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks deskriptif setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 21 siswa atau 80,76%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan Saya merasa lebih menyukai pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks deskriptif setelah belajar dengan

menggunakan media pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 5 siswa atau 19,23%, yang menjawab cukup setuju dengan Saya merasa lebih menyukai pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks deskriptif setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%, yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan Saya merasa lebih menyukai pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks deskriptif setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%, yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Saya merasa lebih menyukai pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks deskriptif setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 0 atau 0%.

Tabel 4.10. Saya lebih menikmati proses pembelajaran ketika menggunakan *macromedia flash 8*

Indikator	Sangat setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	22	4	0	0	26
Presentase %	84,61	15,38	0	0	100

Diolah dari angket No.7

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Saya lebih menikmati proses pembelajaran ketika menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 22 atau 84,61%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan Saya lebih menikmati proses pembelajaran ketika menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 4 atau 15,38%, yang

menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Saya lebih menikmati proses pembelajaran ketika menggunakan *macromedia flash 8* Sebanyak 0 atau 0%, yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan Saya lebih menikmati proses pembelajaran ketika menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Saya lebih menikmati proses pembelajaran ketika menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 0 atau 0%.

Tabel 4.11. Saya merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran *macromedia flash 8*

Indikator	Sangat setuju	Setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	20	6	0	0	0	26
Presentase %	76,92	23,07	0	0	0	100

Diolah dari angket No.8

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Saya merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 20 siswa atau 76,92%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan Saya merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 6 siswa atau 23,07%, yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Saya merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%, yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan Saya merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%, yang

menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Saya merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 0 atau 0%.

Tabel 4.12. Saya menjadi lebih aktif dengan adanya *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada mataeri teks deskriptif

Indikator	Sangat setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	25	1	0	0	26
Presentase %	96,15	3,84	0	0	100

Diolah dari angket No.9

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Banyak Saya menjadi lebih aktif dengan adanya *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada mataeri teks deskriptif sebanyak 25 siswa atau 96,15%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan Saya menjadi lebih aktif dengan adanya *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada mataeri teks deskriptif sebanyak 1 siswa atau 3,84% , yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Saya menjadi lebih aktif dengan adanya *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada mataeri teks deskriptif sebanyak 0 siswa atau 0%, yang menjawab tidak setuju dengan Saya menjadi lebih aktif dengan adanya *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada mataeri teks deskriptif sebanyak 0 siswa atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Saya menjadi lebih aktif dengan adanya *macromedia flash*

8 dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada mataeri teks deskriptif Sebanyak 0 siswa atau 0%.

Tabel 4.13. Saya setuju apabila penerapan *macromedia flash 8* digunakan di seluruh mata pelajaran

Indikator	Sangat setuju	setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	24	2	0	0	0	26
Presentase %	92,30	7,69	0	0	0	100

Diolah dari angket No.10

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Saya setuju apabila penerapan *macromedia flash 8* digunakan di seluruh mata pelajaran sebanyak 24 siswa atau 92,30%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan Saya setuju apabila penerapan *macromedia flash 8* digunakan di seluruh mata pelajaran sebanyak 2 siswa atau 7,69%, yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Saya setuju apabila penerapan *macromedia flash 8* digunakan di seluruh mata pelajaran sebanyak 0 siswa atau 0%, yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan Saya setuju apabila penerapan *macromedia flash 8* digunakan di seluruh mata pelajaran sebanyak 0 siswa atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Saya setuju apabila penerapan *macromedia flash 8* digunakan di seluruh mata pelajaran sebanyak 0 siswa atau 0%.

b. Data Angket Motivasi Belajar Siswa

Tabel 4.14. Saya tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan media *macromedia flash 8*

Indikator	Sangat setuju	setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	Total
Frekuensi	22	3	1	0	0	26
Presentase %	84,61	11,53	3,84	0	0	100

Diolah dari angket No.1

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan saya tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 22 atau 84,61%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan saya tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 3 siswa atau 11,53%, yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan saya tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 1 siswa atau 3,84%, yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan saya tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa 0%, yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan saya tidak mengalami kesulitan dalam proses

pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa 0%.

Tabel 4.15. Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada materi teks deskriptif ketika menggunakan *macromedia flash 8*

Indikator	Sangat setuju	setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	Total
Frekuensi	23	2	1	0	0	26
Presentase %	88,46	7,69	3,84	0	0	100

Diolah dari angket No.2

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada materi teks deskriptif ketika menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 23 siswa atau 88,46%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada materi teks deskriptif ketika menggunakan *macromedia flash 8* siswa 2 atau 7,69%, yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada materi teks deskriptif ketika menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 1 siswa atau 3,84%, yang menjawab tidak setuju dengan Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada materi teks deskriptif ketika menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%, yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada materi teks deskriptif ketika menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%.

Tabel 4.16. Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif yang di terapkan menggunakan media *macromedia Flash 8*

Indikator	Sangat setuju	Setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	22	4	0	0	0	26
Presentase %	84,61	15,38	0	0	0	100

Diolah dari angket No.3

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif yang di terapkan menggunakan media *macromedia Flash 8* sebanyak 22 siswa atau 84,61%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif yang di terapkan menggunakan media *macromedia Flash 8* sebanyak 4 siswa atau 15,38%, yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif yang di terapkan menggunakan media *macromedia Flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%, yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif yang di terapkan menggunakan media *macromedia Flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%, yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa indonesia pada materi

teks deskriptif yang di terapkan menggunakan media *macromedia*

Flash 8 sebanyak 0 siswa atau 0%.

Tabel 4.17. Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan *Macromedia flash 8*

Indikator	Sangat setuju	Setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	21	3	1	0	0	26
Presentase %	80,76	11,53	3,84	0	0	100

Diolah dari angket No.4

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan *Macromedia flash 8* sebanyak 21 siswa atau 80,76%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan *Macromedia flash 8* sebanyak 3 siswa atau 11,53%, yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan *Macromedia flash 8* sebanyak 1 siswa atau 3,84%, yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan *Macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan *Macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%.

Tabel 4.18. Banyak hal-hal baru yang saya dapatkan ketika menggunakan media *macromedia flash 8*

Indikator	Sangat setuju	setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	20	6	0	0	0	26
Presentase %	76,92	23,07	0	0	0	100

Diolah dari angket No.5

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Banyak hal-hal baru yang saya dapatkan ketika menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 20 siswa atau 76,92%, yang menjawab setuju dengan pertanyaan Banyak hal-hal baru yang saya dapatkan ketika menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 6 siswa atau 23,07%, yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Banyak hal-hal baru yang saya dapatkan ketika menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%, yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan Banyak hal-hal baru yang saya dapatkan ketika menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%, dan yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Banyak hal-hal baru yang saya dapatkan ketika menggunakan media *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%.

Tabel 4.19. Saya senang dengan pembelajaran *macromedia flash 8*

Indikator	Sangat setuju	setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	Total
Frekuensi	20	5	1	0	0	26

Presentase %	76,92	19,23	3,84	0	0	100
--------------	-------	-------	------	---	---	-----

Diolah dari angket No.6

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Saya senang dengan pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 20 siswa atau 76,92% yang menjawab setuju dengan pertanyaan Saya senang dengan pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 5 siswa atau 19,23% yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Saya senang dengan pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 1 siswa 3,84% yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan Saya senang dengan pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0% dan yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Saya senang dengan pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 0 atau 0%.

Tabel 4.20. Saya lebih menikmati proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif ketika menggunakan *macromedia flash 8*

Indikator	Sangat setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	Total
Frekuensi	22	4	0	0	26
Presentase %	84,61	15,38	0	0	100

Diolah dari angket No.7

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Saya lebih menikmati proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif ketika menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 22 siswa atau 84,61% yang menjawab setuju dengan pertanyaan Saya

lebih menikmati proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif ketika menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 4 siswa atau 15,38% yang menjawab cukup setuju Saya lebih menikmati proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif ketika menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 0 atau 0% yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan Saya lebih menikmati proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif ketika menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0% dan yang menjawab sangat tidak setuju Saya lebih menikmati proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif ketika menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 0 siswa atau 0%.

Tabel 4.21. Saya tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran *macromedia flash 8*

Indikator	Sangat setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	19	7	0	0	26
Presentase %	73,07	26,92	0	0	100

Diolah dari angket No.8

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan saya tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 19 siswa atau 73,07% yang menjawab setuju saya tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 7 siswa atau 26,92% yang menjawab cukup setuju saya tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran *macromedia flash 8*

sebanyak 0 atau 0% yang menjawab tidak setuju saya tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 0 atau 0% dan yang menjawab sangat tidak setuju saya tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran *macromedia flash 8* sebanyak 0 atau 0%.

Tabel 4.22. Saya sangat tertarik belajar bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan *macromedia flash 8*

Indikator	Sangat setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	25	1	0	0	26
Presentase %	96,15	3,84	0	0	100

Diolah dari angket No.9

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Saya sangat tertarik belajar bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 25 siswa atau 96,15% yang menjawab setuju dengan pertanyaan Saya sangat tertarik belajar bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 1 siswa atau 3,84% yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Saya sangat tertarik belajar bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 0 atau 0% yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan Saya sangat tertarik belajar bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 0 atau 0% dan yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan Saya

sangat tertarik belajar bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan *macromedia flash 8* sebanyak 0 atau 0%.

Tabel 4.23. Saya Saya menjadi lebih aktif dengan adanya *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif

Indikator	Sangat setuju	Setuju	Cukup setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	total
Frekuensi	24	2	0	0	0	26
Presentase %	92,30	7,69	0	0	0	100

Diolah dari angket No.10

Dari hasil penelitian pada tabel diatas menggambarkan dari 26 siswa yang menjawab sangat setuju dengan pertanyaan Saya menjadi lebih aktif dengan adanya *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif sebanyak 24 siswa atau 92,30% yang menjawab setuju dengan pertanyaan Saya menjadi lebih aktif dengan adanya *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif sebanyak 2 siswa atau 7,69% yang menjawab cukup setuju dengan pertanyaan Saya menjadi lebih aktif dengan adanya *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif sebanyak 0 atau 0% yang menjawab tidak setuju dengan pertanyaan Saya menjadi lebih aktif dengan adanya *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif sebanyak 0 atau 0% dan yang menjawab sangat tidak setuju dengan pertanyaan s Saya menjadi lebih aktif dengan adanya *macromedia*

flash 8 dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks deskriptif sebanyak 0 atau 0%.

3. Hasil Analisis Korelasi

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII 4 di SMP Negeri 1 Binamu, dapat digunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}\sum x &= 1250 \\ \sum y &= 1253 \\ \sum x^2 &= 60168 \\ \sum y^2 &= 60429 \\ \sum xy &= 60281\end{aligned}$$

$$r_{xy} = \frac{\sum_{i=1}^n xy - \frac{\sum_{i=1}^n x \sum_{i=1}^n y}{n}}{\sqrt{\left(\sum_{i=1}^n x^2 - \frac{(\sum_{i=1}^n x)^2}{n}\right) \left(\sum_{i=1}^n y^2 - \frac{(\sum_{i=1}^n y)^2}{n}\right)}}$$

$$\begin{aligned}
& 60281 - \frac{(1250)(1253)}{26} \\
= & \frac{60281 - 60,240,3}{\sqrt{\left(60168 - \frac{(1250)^2}{26}\right)\left(60429 - \frac{(1253)^2}{26}\right)}} \\
= & \frac{60281 - 60,240,3}{\sqrt{(60168 - 60,096,1)(60429 - 60,384,9)}} \\
= & \frac{40,7}{\sqrt{(71,9)(44,1)}} \\
= & \frac{40,7}{\sqrt{3,170,7}} \\
= & \frac{40,7}{56,308} \\
= & 0,722
\end{aligned}$$

Hadi (1979: 310)

Tabel 4.24 Interpretasi data

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
Antara 0,800 - 1,000	Hubungan Variabel Tinggi
Antara 0,600 - 0,800	Hubungan Variabel Cukup
Antara 0,400 - 0,600	Hubungan Variabel Agak rendah
Antara 0,300 - 0,400	Hubungan Variabel Rendah
Antara 0,000 - 0,200	Hubungan Variabel Sangat Rendah Tak berkorelasi

Hadi (1979 : 310)

Berdasarkan hasil penelitian dengan perhitungan angket yang telah dibagikan kepada 26 siswa kelas VII 4 di SMP Negeri 1 Binamu dianalisis dengan menggunakan *product moment*. Dengan memperhatikan besarnya R_{xy} yaitu 0,722 yang berada 0,600 hingga 0,800 maka dapat dikatakan tingkat hubungan korelasi “Hubungan Variabel Cukup”.

B. Pembahasan

Hasil penelitian bahwa ada pengaruh antara penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa. Dalam hal ini penggunaan *macromedia flash 8* adalah untuk memotivasi siswa dalam belajar penggunaan *macromedia flash 8* diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi kurangnya motivasi siswa dalam belajar

Berdasarkan hasil analisis data di atas, siswa sampel kelas VII 4 di SMP Negeri 1 Binamu. Dari hasil angket dengan menggunakan korelasi *product moment* diperoleh hasil yaitu 0,722. Dengan demikian pengaruh penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu.

Berdasarkan perhitungan dalam pengujian hipotesis untuk mengetahui terdapat hubungan signifikan atau tidak antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) dapat diketahui dengan menguji t signifikan dengan kriteria pengujian:

Jika $t_{hit} > t_{tabel} = H_1$ diterima

Jika $t_{hit} < t_{tabel} = H_0$ ditolak

Berdasarkan perhitungan pengujian signifikan dapat diketahui nilai t_{hit} (0,722) ternyata lebih besar jika dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf 5% yaitu signifikan sebesar 0.3882. ternyata nilai t_{hit} lebih besar daripada nilai t_{tabel} maka hipotesis alternatif (H_1) diterima dan nilai nihil (H_0) ditolak. Berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel X dan Y.

Kemudian penulis menghitung koefisien determinasi untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran *macromedia flash 8* (X) terhadap

motivasi belajar siswa (Y). Adapun perhitungan Koefisien Determinasi (KD) dengan memanfaatkan media untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *macromedia flash 8* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) sebagai berikut dengan ($r = 0,722$) :

$$\begin{aligned} \text{KD} &= r^2 \times 100 \% \\ &= 0,722^2 \times 100 \% \\ &= 0,521284 \times 100 \% \\ &= 52,12 \% \end{aligned}$$

Jadi, kontribusi pengaruh media pembelajaran berbasis video (X) terhadap minat belajar siswa (Y) sebesar 52,12% Dengan memperhatikan nilai KD sebesar 52,12 % dan nilai $r_{xy} = 0,722$ (kuat), maka H_1 yang menyatakan jika $t_{hit} > t_{tabel} = H_1$ diterima dan $t_{hit} < t_{tabel} = H_0$ ditolak. Jadi nilai H_1 diterima.

Dengan hasil bahwa penelitian tersebut menunjukkan nilai, r_{xy} maka hipotesis H_1 yang menyatakan bahwa : adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu, diterima.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Adanya pengaruh penggunaan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu. Maka hasil pengujian hipotesis dinyatakan diterima karena dengan menggunakan *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar meningkat dalam belajar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diperoleh, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Guru di harapkan meningkatkan profesionalismenya dengan memanfaatkan media pembelajaran salah satunya *macromedia flash 8* agar dapat menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar.
2. Diharapkan kepada peneliti agar dapat melakukan penelitian berkelanjutan dengan metode yang lebih baik dengan judul yang sama.
3. Siswa diharapkan agar semakin mampu meningkatkan motivasi belajarnya dalam menggunakan media *macromedia flash 8*.

4. Instansi yang terkait diharapkan sekolah mampu meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan media sebagai sarana yang

menunjang peserta didik untuk semakin meningkatkan motivasi untuk belajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran, edisi 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Anggara. 2008. *Pengantar Penelitian Ilmiah*. Bandung : Tarsito
- Abidin, Said Zainal. 2012. *Kebijakan Publik*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi 6*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2002. *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Briggs, Lesli. 1977. *Instructional Design*. New Jersey: Education Publisher
- BSNP. 2006. *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dayton dan Kemp. (1985:28). dalam kutipan Arsyad (2002) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Perasada.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewantara, K.H. (1967). *Ki Hadjar Dewantara*. Jogjakarta: Madjelis-Leluhur. Taman-Siswa
- Hadi, Sutrisno. 1979. *Statistik I*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Hakim, Lukmanul & Musalini, Uus. 2004. *Cara Cerdas menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web*. Jakarta: Penerbit PT. Elex Media Komputindo.
- Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa. Kini*. Jakarta: Depdikbud Mason R.
- Ramadianto, anggra yuda. 2008. *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Alternatif dengan Flash Professional 8*. Bandung: Yrama Widya

- Sardiman. 1990. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S, dkk .(2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo
- Sudjana Nana. 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Uno, Hamzah B.2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi aksara
- Dwi, arum anggraeni. 2013. *Penerapan media berbasis macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata diklat kearsipan kelas XII administrasi perkantoran SMK yos sudarso rembang*: Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Universitas negeri semarang
- Lician, Sin Vuspa. 2017. *Pengaruh media pembelajaran video terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran fikih di Mts patra mandiri plaju Palembang*. Skripsi tidak diterbitkan. Palembang: Univesitas islam negeri (uin) raden fatah
- Nur, Eko Wahyudi. 2009. *Pemanfaatan media animasi macromedia flash untuk meningkatkan hasil belajar belajar siswa kelas X B teknik gambar bangunan SMK Negeri 2 Wonogiri*. Jurnal didaktika edisi khusus hardiknas.
- Prayitno, Ady. 2010. *Evektifitas Penerapan Media Pembelajaran Flash Makromedia Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Program Studi Pendidikan Matematika*. Skripsi tidak diterbitkan. Tegal: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pancasakti Tegal
- Taharuddin. 2012. *pengaruh penggunaan macromedia flash terhadap motivasi dan prestasi belajar mata pelajaran diklat las busur manual di SMK negeri 2 pengasih*. Skripsi Tidak di Terbitkan. Yogyakarta: Universitas negeri yogyakarta.

RIWAYAT HIDUP



khairun Annisa Jusmianti. Dilahirkan di Jeneponto Kecamatan Binamu Kabupaten Jeneponto pada tanggal 24 Januari 1998, dari pasangan Ayahanda Jalani S.Pd dan Ibunda Alm. Nuraeni yang merupakan anak ke dua dari dua bersaudara. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2003 di SD Inpres agang je'ne No.114 Kec. Binamu Kab. Jeneponto, tamat pada tahun 2009, tamat SMP Negeri 1 Binamu pada tahun 2012, dan tamat SMA Negeri 1 Binamu pada 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.





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221/http:www.fkip-unimuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : **Khairun Annisa Jusmianti**
NIM : 10531223015
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash 8* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu**
Pembimbing : **1. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum**
2. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti *ujian meja* jika sudah konsultasikan ke dosen pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, Juli 2019
Ketua Prodi
Teknologi Pendidikan

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

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221/http:www.fkip-unimuh.ac.id

KARTU KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : **Khairun Annisa Jusmianti**
NIM : 10531223015
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan *Macromedia Flash 8* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 1 Binamu**
Pembimbing : 1. Dr. H. Andi Sukri Syamsuri, M.Hum
2. **Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd**

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Tanda Tangan

Catatan:

Mahasiswa hanya dapat mengikuti *ujian meja* jika sudah konsultasikan ke dosen pembimbing minimal 3 kali.

Makassar, Juli 2019
Ketua Prodi
Teknologi Pendidikan

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



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Binamu
 Kelas/Semester : VII/1
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
 Alokasi Waktu : 6 Jam (2 x Tatap Muka)

A. Konpotensi Inti

- KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
 KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong) santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan dan keradaanya.
 KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
 KI 4 : Mencoba, mengelolah, dan menyaji dalam ranah konret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, mengambarkan dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari disekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KOMPETENSI DASAR	INDOKATOR
1.2 Menghargai dan menyukuri keberadaan bahasa indonesia sebagai anugrah tuhan yang Maha Esa sebagai sarana menyajikan informasi lisa dan tulisan	1.2.1 Menggunakan bahasa indonesia sebagai sarana komusikasi dan menyuskuri keradaan bahasa indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam menyajikan informasi baik secara lisan maupun secara tulisan

	<p>1.2.2 Menggunakan bahasa indonesia untuk sarana menyajikan informasi dalam kegiatan belajar di lingkungan sekolah baik secara lisan maupun secara tertulis</p>
<p>2.3 Memiliki perilaku percaya diri dan tanggung jawab dalam membuat tanggapan pribadi atas karya budaya masyarakat indonesia yang penuh makna</p>	<p>2.3.1 Menunjukkan perilaku percaya diri dan tanggung jawab dalam membuat tanggapan pribadi atas karya budaya masyarakat indonesia (tari saman) yang penuh makna</p> <p>2.3.2 Menunjukkan perilaku tanggung jawab dalam membuat tanggapan pribadi atas karya budaya masyarakat indonesia (tari saman) yang penuh makna</p>
<p>3.1 Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengar dan dibaca.</p>	<p>3.1.1 Menentukan ciri umum deskripsi dari segi isi dan tujuan komunikasi pada teks yang dibaca/di dengar.</p> <p>3.1.2 Menentukan ciri teks deskripsi dari aspek kebahasaan pada teks yang dibaca/ di dengar.</p> <p>3.1.3 Menentukan jenis teks deskripsi pada teks yang dibaca/di dengar</p>
<p>4.1 Menentukan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, pentas seni daerah, kain tradisional, dll) yang di dengar dan dibaca</p>	<p>4.1.1 Memetakan isi teks deskripsi (topik dan bagian-bagiannya)</p> <p>4.1.2 Menjawab pertanyaan isi teks deskripsi</p>

C. Tujuan Pembelajaran

1. Menentukan ciri umum deskripsi dari segi dan tujuan komunikasi pada teks yang dibaca/di dengar
2. Menentukan ciri teks deskripsi dari aspek kebahasaan pada teks yang dibaca/di dengar
3. Menentukan jenis teks deskripsi pada teks yang dibaca/di dengar
4. Menentukan isi teks deskripsi (topik dan bagian-bagiannya)
5. Menjawab pertanyaan isi teks deskripsi

Karakter siswa yang diharapkan reliqius, tanggung jawab, jujur, peduli lingkungan

D. Materi Pembelajaran

- 3.1 Mengidentifikasi informasi dalam teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) yang didengarkan dan dibaca

Pertemuan 1

- Pengertian teks deskripsi
- Ciri teks deskripsi dari segi isi dan tujuan komunikasi yang dideskripsikan

Pertemuan 2

- Struktur teks deskripsi
- Jenis teks deskripsi

- 4.1 Menentukan isi teks deskripsi objek (tempat wisata, tempat bersejarah, pentas seni daerah, kain tradisional, dll) yang di dengar dan dibaca

E. Metode Pembelajaran

- Pendekatan saintifik
- Model pembelajaran discovery
- Metode diskusi

F. Media & Sumber Pembelajaran**a. Media Pembelajaran**

1. Media teks deskripsi Bab 1 hal 2 Gambar deskripsi cerita
2. Alat/bahan spidol dan kertas karton

b. Sumber Pembelajaran

Buku siswa kementerian pendidikan dan kebudayaan RI edisi revisi 2016 kelas VII. SMP, internet, surat kabar.

G. Langkah-langkah Pembelajaran

N O	TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR
Pertemuan 1/3 Jam (pengetahuan)		
1.	Kegiatan Awal (Pendahuluan) (15 Menit)	<p>Guru meminta ketua menyiapkan kelas dan berdoa untuk membuka pelajaran.</p> <p>Guru mendata kehadiran siswa</p> <p>Siswa meminta informasi kompetensi, materi, tujuan, manfaat, dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan</p> <p>Guru memperdengarkan lagu “Rayuan Pulau Kepala”, dan hubungannya dengan teks deskripsi.</p> <p>Guru membentuk siswa dalam beberapa kelompok dan membagikan teks deskripsi.</p>
2.	Kegiatan Inti (95 Menit)	<p>Mengamati Peserta didik mengamati model-model teks deskripsi</p>

		<p>Menanya Peserta didik menanyakan tentang “apakah yang dimaksud dengan teks deskripsi?”</p> <p>Menalar Peserta didik secara bersama-sama merumus pengertian dan menjelaskan ciri teks deskripsi dari segi isi dan tujuan teks yang dideskripsikan.</p> <p>Mengomunikasikan Peserta didik mendiskusikan ciri teks deskripsi dari segi isi dan tujuan teks yang dideskripsikan</p> <p>Peserta didik mendaftar ciri teks deskripsi dari segi isi dan tujuan teks yang dideskripsikan</p> <p>Mengumpulkan data Peserta didik, mengumpulkan hasil diskusinya tentang ciri teks deskripsi dari segi isi dan tujuan teks yang dideskripsikan</p>
3.	Penutup (10 Menit)	<p>Siswa mendengarkan umpan balik dan penguatan dari segi guru atas pernyataan mereka tentang ciri teks deskripsi dari segi isi dan tujuan teks yang dideskripsikan</p> <p>Guru menyimpulkan materi</p> <p>Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membaca teks deskripsi untuk mengenali bentuk dan memahami nilai luhur yang terkandung didalamnya. Guru menutup</p>

		kegiatan dengan membaca doa
Pertemuan 2/ 3 Jam		
1.	Pendahuluan (15 Menit)	<p>Siswa merespon salam dan pertanyaan dari guru berhubungan dengan kondisi dan pembelajaran sebelumnya</p> <p>Siswa menerima informasi kompetensi, materi tujuan, manfaat dan langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan</p> <p>Guru meminta siswa untuk mengatur kelompoknya seperti kegiatan sebelumnya.</p>
2.	Kegiatan Inti (95 Menit)	<p>Mengamati Peserta didik membaca dan memahami teks deskripsi yang dibagikan</p> <p>Menanya Peserta didik menjawab pertanyaan tentang kaidah-kaidah kebahasaan yang terdapat dalam teks deskripsi</p> <p>Peserta didik menanyakan jenis-jenis teks deskripsi</p> <p>Menalar Peserta didik mendaftar ciri umum teks deskripsi yang mencakup struktur dan kaidah kebahasaannya</p> <p>Peserta didik mengerjakan sejumlah kegiatan secara berkelompok dan individual untuk menentukan isi dan cerita berdasarkan struktur dan kaidah-kaidah kebahasaannya</p> <p>Mengomunikasikan Peserta didik menuliskan dengan bahasanya sendiri jenis teks deskripsi ditinjau dari kemandirianya sebagai sebuah jenis teks</p>

		<p>Mengumpulkan data Peserta didik mengumpulkan hasil diskusinya tentang ciri teks deskripsi berdasarkan struktur dan kaidah-kaidah kebahasaanya serta jenis-jenisnya</p>
3.	Penutup (10 Menit)	<p>Siswa mendengarkan umpan balik dan penguatan dari guru atas pertanyaan mereka tentang ciri teks deskripsi berdasarkan struktur dan kaidah-kaidah kebahasaanya dan jenis-jenis teks deskripsi</p> <p>Guru menyimpulkan materi</p> <p>Guru memberikan tugas kepada siswa untuk membaca teks deskripsi untuk mengenali bentuk dan memahami nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Guru menutup kegiatan dengan membaca doa</p>

H. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

a. pengetahuan

No	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	instrumen
1.	Menentukan ciri umum teks deskripsi dari segi isi dan tujuan komunikasi	Tes tertulis	Uraian	Tuliskanlah 3 ciri teks deskripsi (si bagas kelinciku)

				dari segi dan tujuan (hal 5 bab 1)
--	--	--	--	------------------------------------

Mengetahui
Kepala Sekolah

Jenepono 24 Mei 2019
Guru Mata Pelajaran

Maliling, S.Pd., M.Pd

NIP. 19630217 198703 1 012

Arini Jayanti S.Pd



DAFTAR HADIR SISWA

No	Nama Siswa	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Adelia Putri	✓	✓
2	Aditiya	✓	✓
3	Afifah Al Muntahana	✓	✓
4	Agung Kurniawan	✓	✓
5	Amelia Sulastina Husain	✓	✓
6	Andi Amelya Nanda Kasih. Af	✓	✓
7	Andi Muh. Alif Hidayah	✓	✓
8	Annisa Amalia Bahar	✓	✓
9	Ariel Febrian Afandi	✓	✓
10	Arya Anungerah Rahmadani	✓	✓
11	Elsa Safitri	✓	✓
12	Farika	✓	✓
13	Fietra Aura Ramdhani	✓	✓
14	Fitri Andani	✓	✓
15	Gita	✓	✓
16	Indah Utami S	✓	✓
17	Juanda	✓	✓
18	Kirana Annur	✓	✓
19	Laura Larazasty	✓	✓
20	Mohammad Asfirman Syah	✓	✓
21	Muh Khaerel Al Fiqri	✓	✓
22	Muh. Fajrhi	✓	✓
23	Muhammad Fadli	✓	✓
24	Nazwa	✓	✓
25	Noni Sri Rahma	✓	✓
26	Nurul Hikmah Julianti	✓	✓

ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN *MACROMEDIA FLASH 8*

I. IDENTITAS RESPONDEN

Sekolah :

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran:

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas reponden yang telah disediakan.
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa terpengaruh hal-hal lain.
3. Berilah tanda checklist (√) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebai berikut:

5 : Sangat Setuju 2 : Tidak Setuju

4 : Setuju 1 : Sangat Tidak Setuju

3 : Cukup Setuju

No	Pertanyaan	Jawaban					Total
		5	4	3	2	1	
1	Dengan pembelajaran <i>macromedia flash 8</i> dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan						
2	Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada mata pelajaran bahasa indonesia dengan materi teks deskriptif ketika memakai <i>macromedia flash 8</i>						
3	Saya selalu antusias untuk menguasai pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskriptif dalam menggunakan media <i>macromedia flash 8</i>						
4	Saya lebih bersemangat ketika proses						

	pembelajaran menggunakan <i>Macromedia flash 8</i>						
5	Banyak pengaruh positif dalam menggunakan <i>macromedia flash 8</i> pada mata pelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif mampu membangkitkan motivasi untuk terus belajar						
6	Saya merasa lebih menyukai pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks deskriptif setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>macromedia flash 8</i>						
7	Saya lebih menikmati proses pembelajaran ketika menggunakan <i>macromedia flash 8</i>						
8	Saya merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran <i>macromedia flash 8</i>						
9	Saya menjadi lebih aktif dengan adanya <i>macromedia flash 8</i> dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada mataeri teks deskriptif						
10	Saya setuju apabila penerapan <i>macromedia flash 8</i> digunakan di seluruh mata pelajaran						

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

I. IDENTITAS RESPONDEN

Sekolah :

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran:

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas reponden yang telah disediakan.
2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa terpengaruh hal-hal lain.
3. Berilah tanda checklist (√) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebai berikut:

5 : Sangat Setuju

2 : Tidak Setuju

4 : Setuju

1 : Sangat Tidak Setuju

3 : Cukup Setuju

No	Pertanyaan	Jawaban					Total
		5	4	3	2	1	
1	saya tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan media <i>macromedia flash 8</i>						
2	Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada materi teks deskriptif ketika menggunakan <i>macromedia flash 8</i>						
3	Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif yang di terapkan menggunakan media <i>macromedia Flash 8</i>						
4	Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan <i>Macromedia</i>						

	<i>flash 8</i>						
5	Banyak hal-hal baru yang saya dapatkan ketika menggunakan media <i>macromedia flash 8</i>						
6	Saya senang dengan pembelajaran <i>macromedia flash 8</i>						
7	Saya lebih menikmati proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif ketika menggunakan <i>macromedia flash 8</i>						
8	Saya tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran <i>macromedia flash 8</i>						
9	Saya sangat tertarik belajar bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan <i>macromedia flash 8</i>						
10	Saya menjadi lebih aktif dengan adanya <i>macromedia flash 8</i> dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif						



**LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA
DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN
MACROMEDIA FLASH 8**

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Binamu

Tahun Pelajaran : 2019

Subjek : Siswa

Kelas : VII 4

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

No.	Aspek yang di Observasi	Pertemuan/ Frekuensi		Rata-rata	Persentase (%)
		I	II		
1	Jumlah siswa yang hadir pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan media <i>macromedia flash 8</i>	26	26	26	100
2	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar	26	26	26	100
3	Siswa yang memperhatikan penjelasan guru dengan materi teks deskriptif yang menggunakan media <i>macromedia flash 8</i>	20	23	21,5	82
4	Siswa mencermati penjelasan guru dengan menggunakan media <i>macromedia flash 8</i>	20	23	21,5	82
5	Siswa sangat antusias dalam menyimak <i>macromedia flash 8</i> pembelajaran dengan materi teks deskriptif yang ditayangkan Guru	21	24	22,5	86,53
6	Siswa yang mengajukan pertanyaan menggunakan media <i>macromedia flash 8</i>	21	22	21,5	82,69

7	Siswa mengemukakan pendapat pada saat pembelajaran bahasa indonesia dengan materi teks deskriptif setelah menggunakan media <i>macromedia flash 8</i>	22	24	23	88,46
8	Siswa yang mencatat penjelasan guru dengan menggunakan media <i>macromedia flash 8</i>	20	23	21,5	82
9	siswa menyimpulkan materi teks deskriptif yang terdapat pada media <i>macromedia flash 8</i>	22	22	22	84,61
10	Siswa mencatat PR mengenai materi teks dekriptif yang berkaitan dengan media yang ditayangkan <i>macromedia flash 8</i>	26	26	26	100
Jumlah persentase					888
pesentase rata-rata					88,8
Kategori aktivitas siswa					Sangat baik

Kategori skor ativitas siswa:

Persentase	Kategori
80,00% - 100%	Sangat baik
60,00% -79,99%	Baik
40,00% - 59,99%	Cukup
20,00% - 39,99%	Kurang
0% - 19,99%	Sangat Kurang

Observer

Khairun Annisa .J

Hasil Analisis Skor Angket Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* (Variabel X)

No	Kode Nama	Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	AP	5	3	5	4	5	4	5	5	5	4	45
2.	A	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	48
3.	AAM	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
4.	AK	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	48
5.	ASH	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
6.	AANK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
7.	AMHK	3	5	5	3	5	5	5	5	5	5	46
8.	AAB	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
9.	AFA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
10.	AAR	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
11.	ES	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	47
12.	F	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
13.	FAR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
14.	FA	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	48
15.	G	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
16.	IUS	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	45
17.	J	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	45
18.	KA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
19.	LL	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	46
20.	MAS	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48
21.	MKAF	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	47
22.	MF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
23.	MF	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
24.	N	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	48
25.	NSR	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5	47
26.	NHJ	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Hasil Analisis Skor Angket Motivasi Belajar Siswa (Variabel Y)

No	Kode Nama	Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	AP	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
2.	A	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	47
3.	AAM	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
4.	AK	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	48
5.	ASH	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	47
6.	AANK	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
7.	AMHK	3	5	5	4	5	4	5	5	5	5	46
8.	AAB	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49
9.	AFA	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49
10	AAR											
.		5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49
11.	ES	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	48
12	F											
.		5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
13	FAR											
.		5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
14	FA											
.		5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49
15	G											
.		5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48
16	IUS											
.		5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	46
17	J											
.		4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	45
18	KA											
.		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
19	LL											
.		5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	47
20	MAS											
.		5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	47
21	MKAF											
.		4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
22	MF											
.		5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49
23	MF											
.		5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
24	N											
.		4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	48
25	NSR											
.		5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	47
26	NHJ											
.		5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Hasil Analisis Skor Angket Variabel (X) dan Variabel (Y)

NO	X	Y	XY	X₂	Y₂
1	45	49	2205	2025	2401
2	48	47	2256	2304	2209
3	49	49	2401	2401	2401
4	48	48	2304	2304	2304
5	49	47	2303	2401	2209
6	50	50	2500	2500	2500
7	46	46	2116	2116	2116
8	49	49	2401	2401	2401
9	50	49	2450	2500	2401
10	49	49	2401	2401	2401
11	47	48	2256	2209	2304
12	49	49	2401	2401	2401
13	50	49	2450	2500	2401
14	48	49	2352	2304	2401
15	49	48	2352	2401	2304
16	45	46	2070	2025	2116
17	45	45	2025	2025	2025
18	50	50	2500	2500	2500
19	46	47	2162	2116	2209
20	48	47	2256	2304	2209
21	47	49	2303	2209	2401
22	50	49	2450	2500	2401
23	50	50	2500	2500	2500
24	48	48	2304	2304	2304
25	46	47	2162	2116	2209
26	49	49	2401	2401	2401
Total	1250	1253	60281	60168	60429

R Tabel

df = n-2

taraf 5%

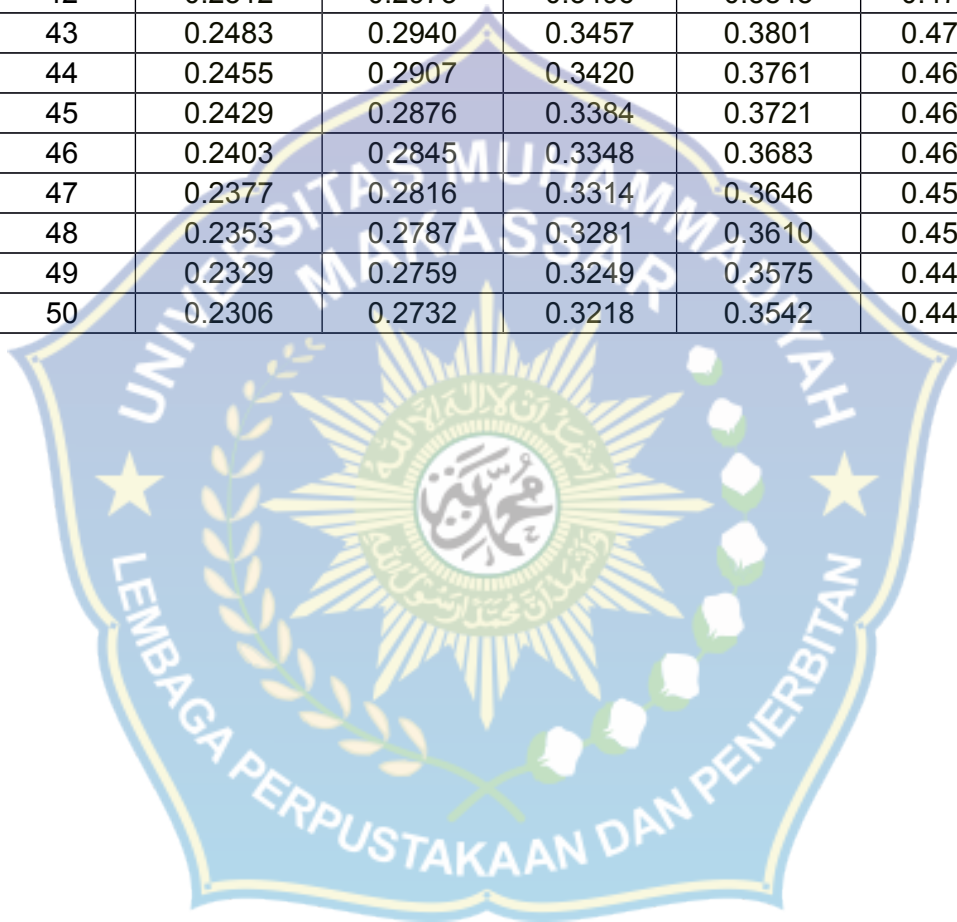
n = Jumlah Sampel

df = 26 – 2 = 24

Sesuai r table, dengan produk moment pada signifikan 5%, didapatkan angka r table = 0.3882

DF = n-2	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
	r 0,005	r 0,05	r 0,025	r 0,01	r 0,001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465

32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432



DOKUMENTASI

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

I. IDENTITAS RESPONDEN

Sekolah : SMP Negeri 1 Piyawatu
 Nama : Elsa Saefri
 Kelas : VII.4
 Mata Pelajaran :

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Isilah identitas responden yang telah disediakan.
- Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa terpengaruh hal-hal lain.
- Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:
 5 : Sangat Setuju 2 : Tidak Setuju
 4 : Setuju 1 : Sangat Tidak Setuju
 3 : Cukup Setuju

No	Pertanyaan	Jawaban					Total
		5	4	3	2	1	
1	saya tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan media <i>macromedia flash 8</i>	✓					
2	Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada materi teks deskriptif ketika menggunakan <i>macromedia flash 8</i>			✓			
3	Apakah anda menyukai mata pelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif yang di terapkan menggunakan media <i>macromedia Flash 8</i>	✓					
4	Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan <i>Macromedia</i>			✓			

Hasil angket motivasi belajar siswa

5	Banyak hal-hal baru yang saya dapatkan ketika menggunakan media <i>macromedia flash 8</i>	✓				
6	Saya senang dengan pembelajaran <i>macromedia flash 8</i>	✓				
7	Saya lebih menikmati proses pembelajaran bahasa indonesia materi teks deskriptif ketika menggunakan <i>macromedia flash 8</i>	✓				
8	Saya tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran <i>macromedia flash 8</i>	✓				
9	Saya sangat tertarik belajar bahasa indonesia materi teks deskriptif dengan menggunakan <i>macromedia flash 8</i>	✓				
10	Saya menjadi lebih aktif dengan adanya <i>macromedia flash 8</i> dalam proses pembelajaran bahasa indonesia pada materi teks deskriptif	✓				

Hasil angket motivasi siswa

ANGKET MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH 8

I. IDENTITAS RESPONDEN

Sekolah : SMP Negeri 1 Bivona
 Nama : Arief Al Mubtaha
 Kelas : VII. 4
 Mata Pelajaran:

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
 2. Bacalah pertanyaan dengan seksama dan jawablah dengan sebenarnya tanpa terpengaruh hal-hal lain.
 3. Berilah tanda checklist (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:
 1 : Sangat Tidak Setuju
 2 : Tidak Setuju
 3 : Cukup Setuju
 4 : Setuju
 5 : Sangat Setuju

No	Pertanyaan	Jawaban					Total
		1	2	3	4	5	
1	Dengan pembelajaran <i>macromedia flash 8</i> dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan					✓	
2	Saya sangat mudah memahami yang diajarkan guru pada mata pelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks deskriptif ketika memakai <i>macromedia flash 8</i>					✓	
3	Saya selalu antusias untuk menguasai pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskriptif dalam menggunakan media <i>macromedia flash 8</i>					✓	

Hasil angket media pembelajaran *macromedia flash 8*

4	Saya lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan <i>Macromedia flash 8</i>	✓					
5	Banyak pengaruh positif dalam menggunakan <i>macromedia flash 8</i> pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks deskriptif mampu membangkitkan motivasi untuk terus belajar	✓					
6	Saya merasa lebih menyukai pelajaran bahasa Indonesia pada materi teks deskriptif setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran <i>macromedia flash 8</i>	✓					
7	Saya lebih menikmati proses pembelajaran ketika menggunakan <i>macromedia flash 8</i>	✓					
8	Saya merasa tidak bosan dalam proses pembelajaran <i>macromedia flash 8</i>	✓					
9	Saya menjadi lebih aktif dengan adanya <i>macromedia flash 8</i> dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks deskriptif	✓					
10	Saya setuju apabila penerapan <i>macromedia flash 8</i> digunakan di seluruh mata pelajaran	✓					

Hasil angket media pembelajaran *macromedia flash 8*



Pembagian Lembar Angket



Pengamatan dalam Kelas



Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Binamu



Sekretaris Lapangan SMP Negeri 1 Binamu