

# **PENGUNAAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH 8 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

**Muslikhatun Aimah<sup>1)</sup>, Haning Hasbiyati<sup>2)</sup>, Laila Khusnah<sup>3)</sup>  
Email : [muslikhatunaimah95@gmail.com](mailto:muslikhatunaimah95@gmail.com)**

## **ABSTRACT**

The development of information technology has influenced the use of various types of media as a tool in the learning process. Based on the observation of biology learning process, it is explained that many students who didn't do the homework and follow the biology lesson while learning process run in the classroom which difficult to learn biology and the language within it difficult to understand were the reason of them, that way the average of student learning outcomes are still low below the standards of KKM values. So researchers used Macromedia flash application as an interactive media to improve the student learning outcomes. This research used Classroom Action Research with data obtained using quantitative data derived from the test of learning outcomes and qualitative data obtained from classroom teacher interviews, document archives and student questionnaires. This research used the purposive technique with the respondent in 22 students. Based on the results of the students' assessment on cycle 1 and cycle 2 decided the grade average increased from 75 to 84.2 %, meanwhile the completion of classical learning increased from 81% to 100% and the result of classical student percentage analysis has 68% with good enough criteria. Based on both of comparison can be concluded that macromedia flash can improve student learning outcomes.

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi mata pelajaran biologi, diketahui siswa banyak yang tidak mengerjakan tugas rumah maupun tidak masuk kelas pada jam pelajaran dimulai, dengan alasan sulit belajar biologi dan bahasanya sulit untuk di pahami sehingga rata-rata hasil belajar siswa masih rendah di bawah standar KKM yang di tentukan sekolah. Untuk itu peneliti memanfaatkan aplikasi macromedia flash sebagai media interaktif dalam menunjang pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian PTK dengan data yang diperoleh menggunakan data kuantitatif yang berasal dari tes hasil belajar dan data kualitatif yang diperoleh dari wawancara guru kelas, arsip dokumentasi dan angket siswa. Penelitian ini menggunakan teknik purposive dengan responden yang di teliti sebanyak 22 siswa. Berdasarkan hasil penilaian siswa pada siklus 1 dan siklus 2 rerata kelas meningkat dari 75 menjadi 84,2 % sedangkan ketuntasan belajar klasikal meningkat dari 81 % menjadi 100% tuntas dan Hasil analisis presentase tanggapan siswa secara klasikal yaitu 68% dengan kriteria cukup baik. Berdasarkan perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa media macromedia flash ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** hasil belajar, abreviasi kata dan macromedia flash

---

<sup>1)</sup> Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi

<sup>2)</sup> Dosen Pembimbing Utama (DPU)

<sup>3)</sup> Dosen Pembimbing Anggota (DPA)

## PENDAHULUAN

Media yang paling berkembang pesat saat ini adalah media yang berasal dari dunia komputer, dimana komputer digunakan untuk menggabungkan berbagai informasi antara lain suara, teks dan gambar, sehingga menghasilkan suatu informasi yang menarik dan lebih difahami (Gunawan, 2010). Salah satu media yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran saat ini adalah aplikasi berupa macromedia flash. Macromedia flash adalah suatu program aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat animasi, movie, game dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Mubin, 2012). Dari hasil observasi dan wawancara guru mata pelajaran biologi, diketahui siswa banyak yang tidak mengerjakan tugas rumah maupun tidak masuk kelas pada jam pelajaran dimulai, dengan alasan sulit belajar biologi dan bahasanya sulit untuk di pahami. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 masih rendah karena KKM yang di tentukan sekolah adalah 70, namun nilai rata-rata KKM siswa masih belum mencapai angka tersebut. Untuk itu agar siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar peneliti memanfaatkan aplikasi macromedia flash sebagai penunjang pembelajarannya. Dengan ditambahkan adanya animasi yang menarik serta abreviasi yang unik diharapkan siswa dapat lebih antusias, aktif dan lebih termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## KAJIAN PUSTAKA

### a. Media Pembelajaran Macromedia Flash

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan menurut Arsyad dan Fathurrahman dalam Anggraeni (2013). Media adalah bentuk-bentuk komunikasi

baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya Sadiman dkk, dalam Mubin (2012). Menurut Prasetio dalam Mubin (2012) *Macromedia Flash* adalah suatu *software* animasi yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian suatu konsep yang bersifat abstrak yang dalam penerapannya menggunakan komputer dan media imager projector. *Software* ini mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan *software* animasi lainnya diantaranya adalah program yang berorientasi objek, mampu mendesain gambar berbasis vector, kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara dan dapat dipergunakan sebagai *software* pembuat situs *website*, serta masih banyak keunggulan lainnya dibandingkan dengan *software* animasi lain.

### b. Pengertian Belajar

Menurut Slameto dalam Setiyawan (2013), belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sejalan dengan pendapat Menurut Hamalik dalam Sukmawati (2013) mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Nilai dan kegunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses pembelajaran dan hasil belajar yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan relatif mantap dari kegiatan meniru, latihan, ganjaran, penguatan dan pengalaman

### c. Hasil Belajar

Menurut Rifai dalam Rusmono (2012) mengemukakan hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar.

Menurut Bloom dalam Prian, (2013:16), hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu (1) Kognitif yang meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. (2) Afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap minat, nilai-nilai dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. (3)Psikomotorik yang mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan diatas, kita dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang didapat oleh individu dan merupakan hasil dari kegiatan belajar. Perubahan perilaku ini berupa kemampuan baru yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan aktivitas belajar dan mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPA 2 MA Ma'arif Ambulu tahun ajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa yang 22 denyang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Peneliti memilih kelas ini dengan menggunakan teknik purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2013:85).Subjek yang diambil berdasarkan pengumpulan data hasil belajar siswa di kelas sebelum dilakukan penelitian yang mana menunjukkan adanya permasalahan terhadap rendahnya hasil belajar siswa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan data analisis statistik deskriptif yakni menggunakan data kuantitatif yang berasal dari tes hasil belajar dan data kualitatif yang diperoleh dari wawancara guru kelas, arsip dokumentasi dan angket siswa.

Penelitian ini dirancang menjadi 2 siklus yang pada setiap siklusnya meliputi: perencanaan, tindakan, observasi, evaluasi serta refleksi. apabila sudah di ketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan atau penelitian yang baru diselesaikan dalam siklus pertama, maka peneliti menentukan rancangan untuk proses penelitian di siklus kedua. Fungsi dari penelitian siklus kedua yaitu untuk lebih meyakinkan dan mengembangkan penelitian siklus pertama. Proses pelaksanaan tindakan kedua sama dengan pelaksanaan di siklus pertama.

Metode pengumpulan data diperoleh dari tes dan angket. Metode tes digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah melakukan pembelajaran. tes yang diberikan berupa soal uraian yang harus dijawab oleh siswa pada waktu yang telah ditentukan. Metode angket yakni dengan mengumpulkan data melalui faktor pernyataan yang diisi oleh para responden (siswa).

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes prestasi yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu (Arikunto, 2006). Instrumen Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang akan diberikan pada siswa di awal dan di akhir seluruh pertemuan kegiatan pembelajaran menurut Lestari dalam Wahyudin (2010: 60)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar aspek kognitif siswa dapat dilihat dari hasil tes uraian soal yang dilakukan setiap akhir siklus. Dengan jumlah soal sebanyak 10 yang ditampilkan pada macromedia flash. Nilai selanjutnya dianalisis dan digunakan untuk menentukan kriteria ketuntasan belajar.

Tabel 1. Rekapitulasi penilaian kognitif siswa

No	Pencapaian	Siklus 1	Siklus 2
1	Nilai tertinggi	94	100

2	Nilai terendah	36	70
3	Nilai rata-rata	75	84,2
4	Jumlah siswa secara keseluruhan	22	22
5	Jumlah siswa yang mencapai KKM ( $\geq 70$ )	18	22
6	Ketuntasan klasikal KKM ( $\geq 70$ )	81%	100%

Berdasarkan rekapitulasi hasil belajar diatas menunjukkan media pembelajaran menggunakan abreviasi kata pada macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut ditunjukkan dengan nilai ketuntasan belajar siswa meningkat 19% dari siklus 1 ke siklus 2 yakni dari  $\geq 81\%$  siswa mencapai KKM 70 sampai 100% pada siklus 2 Dengan demikian presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah memenuhi indikator keberhasilan yang di tentukan dalam penelitian ini yaitu 80% dari jumlah siswa mampu mencapai KKM.

Selain peningkatan hasil belajar kognitif, implementasi belajar berbasis macromedia flash ini juga memberikan adanya angket yang berisikan 8 pernyataan mengenai penggunaan media yang

bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media. Tanggapan siswa secara individual di golongkan ke dalam lima kriteria yakni sangat baik, baik, cukup baik dan tidak baik, sedangkan tanggapan siswa secara klasikal digolongkan dalam 2 kriteria yakni sangat baik dan baik.

Tabel 2. Hasil analisis lembar angket respon siswa secara klasikal

No	Kriteria	Jumlah
1	Sangat baik	10
2	Baik	5
3	Cukup baik	1
4	Kurang baik	0
5	Tidak baik	1
Jumlah Siswa		22
Tanggapan Siswa Dengan Kriteria Sangat Baik Dan Baik		68%

Berdasarkan data tabel tanggapan siswa diatas diketahui bahwa prosentasi hasil tanggapan siswa sebesar 68% dengan kriteria cukup baik. Dalam data tanggapan ini juga dapat diketahui bahwa siswa lebih banyak yang menyukai media berupa animasi ketimbang yang hanya ringkasan materi saja terbukti dari 17 siswa yang mengisi lembar angket 13 diantaranya lebih menyukai animasi bergerak ketimbang ringkasan materi. Hasil pembuatan macromedia flash ini diterapkan

Tabel 3. Hasil Analisis Pertanyaan Siswa

No	Pertanyaan Angket	Rata-Rata
1	Apakah media pembelajaran dapat mempermudah belajar anda ?	100%
2	Apakah petunjuk penggunaan media ini sudah sangat jelas ?	53%
3	Dari kedua media ini menggunakan ringkasan materi dengan animasi bergerak, mana yang lebih anda sukai ?	100%
4	Bagaimana perasaan anda setelah menggunakan media pembelajaran tersebut?	82%
5	Anda lebih senang menggunakan media yang mana ? ringkasan materi ataukah animasi bergerak ?	82%
6	Apakah anda termotivasi belajar biologi setelah menggunakan media tersebut?	82%
7	Apakah media ini mendorong anda untuk lebih semangat dalam mempelajari biologi ?	76%
8	Apakah evaluasi pada media ini dapat membantu anda dalam memahami materi ?	100%

untuk materi sistem imun. Materi ditampilkan dalam bentuk slide ringkasan materi dan ditampilkan lagi dengan bentuk animasi.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat dikemukakan kesimpulan bahwasannya upaya penggunaan abreviasi kata pada macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini di buktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2 rerata kelas meningkat dari 75 menjadi 84,2 sedangkan ketuntasan belajar klasikal meningkat 19% dari 81 % menjadi 100% tuntas. Berdasarkan data tabel tanggapan siswa diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan abreviasi kata pada macromedia flash memperoleh respon yang positif. Presentase tanggapan siswa secara klasikal mendapatkan presentase sebesar 68% dengan kriteria cukup baik

### **Daftar Pustaka**

- Ana, Muji, *et al.* 2015. Penggunaan Hasil Abreviasi Pada Wacana Humor dalam Acara Indonesia Lawak Klub (ILK) di Trans7 (The use of abbreviation result of joke's discourse on Indonesia Lawak Klub (ILK) on Trans7). Artikel Ilmiah Mahasiswa, hal:1-5
- Anggraeni D.A. 2013. *Penerapan Media Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Diklat Kearsipan Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK Yos Sudarso Rembang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Arikunto S . 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Khikmah Tri Yuniatul. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran*

*CD Interaktif Materi Struktur Dan Fungsi Sel Di Lengkapi Teka-Teki Silang Berbasis Flash*. Semarang: Universitas Negeri Semarang

- Mubin A.N., 2012. *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Memanfaatkan Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Siswa Kelas V SD Pada Mata Pelajaran Ipa Topik Pesawat Sederhana*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana
- Prian I.A. 2013. *Keefektifan Model Examples Non Examples Terhadap Hasil Belajar Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Toyareka Purbalingga*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sari Nuniek Pradita. 2013. Pengaruh Gaya Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa .Vol 2 (1)
- Setiyawan I.D.H, Setya Hadi. 2013. Pengaruh Prestasi Belajar Kejuruan Dan Praktik Kerja Industri Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Jurusan Teknik Pemesinan Smkn 3 Yogyakarta.[Abstrak],1-15.
- Sukmawati F., Suarni,*et al.* 2013. Hubungan Antara Efikasi Diri Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SDN Di Kelurahan Kaliuntu Singaraja. [Abstrak].Vol .1.
- Wahyudin, Sutikno. 2010. Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inquiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6(2010) 58-62.