

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MACROMEDIA FLASH* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA TEMA 9 MANUSIA DAN
BENDA-BENDA DILINGKUNGANNYA DI KELAS V SDN III BATU
KUMBUNG TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S1)
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



DISUSUN OLEH :

IRZA DWI PUTRA PRATAMA
(16180080)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MACROMEDIA FLASH* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA TEMA 9 MANUSIA DAN
BENDA-BENDA DILINGKUNGANNYA DI KELAS V SDN III BATU
KUMBUNG TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Dosen Pembimbing I


Islahuddin, M.Pfis.
NIDN. 0810108301

Dosen Pembimbing II


Nursina Sari, M.Pd.
NIDN. 0825059102

Menyetujui:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD)
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,


Hafaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MACROMEDIA FLASH* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA TEMA 9 MANUSIA DAN
BENDA-BENDA DILINGKUNGANNYA DI KELAS V SDN III BATU
KUMBUNG TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

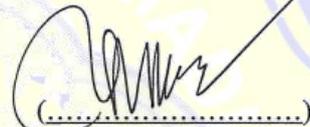
Skripsi atas nama Irza Dwi Putra Pratama telah dipertahankan di depan dosen
penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, Senin, 4 Februari 2021

Dosen Penguji

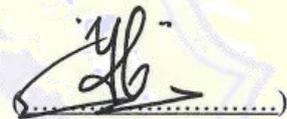
1. Islahuddin, M.Pfis
NIDN. 0810108301

(Ketua)



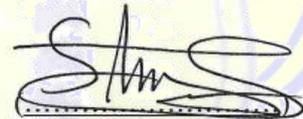
2. Yuni Mariyati, M.Pd
NIDN. 0806068802

(Anggota I)



3. Johri Sabaryati, M.Pfis
NIDN. 0804048601

(Anggota II)



Mengesahkan:

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

Dekan



Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH
NIDN.0802056801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Irza Dwi Putra Pratama

Nim : 16180080

Alamat : Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Tema 9 Manusia dan Benda-Benda Dilingkungannya Di Kelas V SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2019/2020”**, adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik dimanapun.

Skripsi ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 25 November 2021

Yang membuat pernyataan,



IRZA DWI PUTRA PRATAMA
(16180080)

MOTTO

“Jangan jadikan pendidikan sebagai alat untuk mendapatkan harta, demi memperoleh uang untuk memperkaya dirimu. Belajarlah supaya tidak menjadi orang bodoh dan dibodohi oleh orang”



PERSEMBAHAN

Bimillahirrahmanirrahim...

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih, lagi maha penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur kepada sang Maha Kuasa dengan segala kerendahan hati, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku dan kakakku atas do'a, kasih sayang dan pengorbanannya selama ini dalam mengiringi langkahku, sehingga anaknda dapat menjadi seperti ini.
2. Semua keluarga yang selalu sabar mendampingiku selama ini.
3. Teman-teman seperjuangan di Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Terimakasih banyak buat pembimbing I dan pembimbing II, yang telah membantu dan membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Almamater tercinta UM Mataram.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayahnya dan tidak pula penulis haturkan sholawat serta salam atas junjungan nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Macromedia Flash* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Tema 9 Manusia dan Benda-Benda Dilingkungannya Di Kelas V SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2019/2020”**.

Penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat memperoleh gelar serjana PGSD pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Ibu Dr.Hj. Maemunah, S.Pd, M.Hselaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku ketua program studi PGSD.
4. Bapak Islahuddin. M.fis selaku pembimbing ke I (pertama).
5. Ibu Nursina Sari M.Pd selaku pembimbing ke II (kedua).
6. Kedua orang tua, sahabat, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Diharapkan, skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak. Selain itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca sekalian agar skripsi ini bisa lebih baik lagi.

Mataram, 25 November 2020

Penulis

Irza Dwi Putra Pratama
NIM. 116180080



Irza Dwi Putra Pratama. 2021. “**Pengaruh Penggunaan Media *Macromedia Flash* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Tema 9 Manusia dan Benda-Benda Dilingkungannya Di Kelas V SDN 3 Batu Kumbang Tahun Pelajaran 2019/2020**”. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : **Islahudin, M.Pfis**

Pembimbing 2: **Nursina Sari, M.Pd**

ABSTRAK

Media *macromedia flash* adalah bentuk metode mengajar dengan sala satu program software yang mampu menyajikan pesan audiovisual secara jelas kepada peserta didik dengan berbagai gambar animasi yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian suatu konsep yang bersifat abstrak sehingga merangsang motivasi belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Rumusan dari peneitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap motivasi belajar peserta didik pada tema manusia dan benda-benda dilingkungannya di kelas V SDN 3 Batu Kumbang. Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen, sampel digunakan adalah 32 peserta didik terdiri dari kelas VA 10 peserta didik sebagai kelas eksperimen dan V B 10 peserta didik sebagai kelas kontrol di SDN 3 Batu Kumbang, sedangkan teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Uji coba instrument yang digunakan adalah uji validitas dan uji reabilitas, sedangkan analisis data menggunakan uji normaitas, uji homogenitas dan uji t dengan menggunakan rumus *independen sample t-test*. Hasil hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik uji *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5%, diperoleh nilai $t_{hitung} 6,576 > t_{tabel} 2,101$, dan sig (2-tailed) $0.000 \leq 0,05$. Maka dapat ditarik kesimpulan ada pengaruh penggunaan media *macromedia flash* terhadap motivasi belajar peserta didik pada tema 9 manusia dan benda-benda dilingkungannya di kelas V SDN III Batu Kumbang tahun pelajaran 2019/2020”. H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Media *Macromedia Flash*, Motivasi Belajar Peserta Didik

Irza Dwi Putra Pratama, 2021. "The Effect of Using Macromedia Flash Media on Students' Learning Motivation on the Theme of 9 Humans and Objects in Their Environment in Class V SDN 3 Batu Kumpang in the Academic Year 2019/2020". Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Supervisor 1: Islahudin, M.Pfis
Supervisor 2: Nursina Sari, M.Pd

ABSTRACT

Macromedia flash media is a form of teaching method with one software program that can present audiovisual messages clearly to students with various animated images that can be used to facilitate the delivery of an abstract concept to stimulate student learning motivation to achieve learning goals. This research's formulation is how using learning media based on Macromedia flash on students' learning motivation on the theme of humans and objects in their environment in class V SDN 3 Batu Kumpang. This research method is experimental research. The sample used is 32 students consisting of class VA 10 students as the experimental class and V B 10 students as the control class at SDN 3 Batu Kumpang. Besides, the data collection techniques involved observation, questionnaires, and documentation. The test instrument used was the validity test and the reliability test. In contrast, the data analysis used the normality test, the homogeneity test, and the t-test using the independent sample t-test formula. The results of the calculation of hypothesis testing using the Independent Sample t-test test technique at a significance level of 5% obtained the t-count value of $6.576 > t_{table} 2.101$ sig (2-tailed) $0.000 \leq 0.05$. So it can be concluded that using Macromedia flash media on students' learning motivation on the theme of 9 people and objects in their environment in class V SDN III Batu Kumpang in the 2019/2020 academic year. H_0 is rejected, and H_a is accepted.

Keywords: Macromedia Flash Media, Students' Learning Motivation



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian yang relavan.....	9
2.2 Kajian Teori	11
2.2.1 Pembelajaran Tematik	11
2.2.2 Motivasi Belajar	14
2.2.3 Media Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	23
2.3 Kerangka Berpikir	28
2.4 Hipotesis	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	30

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
3.3 Populasi dan Sampel.....	33
3.4 Variabel Penelitian	34
3.5 Alat dan Bahan Penelitian.....	35
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.7 Instrumen Penelitian.....	36
3.8 Uji Validitas dan Reabilitas	43
3.9 Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian.....	49
4.1.1 Lokasi Penelitian	49
4.1.2 Subjek Penelitian	50
4.2 Deskripsi Data Penelitian.....	50
4.2.1 Deskripsi Data Hasil Uji Instrumen.....	50
4.2.2 Deskripsi Data Hasil Uji Prasyarat	53
4.2.3 Uji Hipotesis.....	54
4.2.4 Data Pelaksanaan Penelitian.....	55
4.3 Pembahasan.....	62
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1 Simpulan	65
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Daftar Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VA dan VB SDN 3 Batu Kumbang.....	3
Tabel 3.1. Desain Penelitian.....	30
Tabel 3.2. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	37
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen	38
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol.....	40
Tabel 3.5. Interpretasi Koefisien Validalitas	45
Tabel 4.1. Deskripsi Subjek Penelitian di SDN 3 Batu Kumbang	50
Tabel 4.2. Hasil Validitas Butir Angket.....	51
Tabel 4.3. Hasil Reliabilitas Angket.....	52
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas (Angket Motivasi belajar).....	53
Tabel 4.5. Hasil Uji Homogenitas	54
Table 4.6. Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i> (Angket Motivasi Belajar) ..	55
Tabel 4.7. Hasil Media Pembelajaran <i>Macromedia Flash</i> dan Metode Ceramah	56
Tabel 4.8. Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol	58
Tabel 4.9. Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen...	59
Tabel 4.10. Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	28
Gambar 4. 1. Hasil angket motivasi belajar kelas kontrol	59
Gambar 4.2. Hasil angket motivasi belajar kelas Eksperimen	60
Gambar 4.3. Hasil angket motivasi belajar kelas Kontrol dan Ekperimen	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP

lampiran 2. Lembar Observasi Keterlaksanaan

lampiran 3. Angket

lampiran 4. Analisis Butiran Angket

lampiran 5. Nilai Analisis Angket

lampiran 6. Hasil Uji Validitas Angket

Lampiran 7. Hasil Uji Reliabilitas Angket

Lampiran 8. Hasil Uji Normalitas Angket

Lampiran 9. Hasil Uji Homogenitas Angket

Lampiran 10. Hasil Uji *Independent Sample T-Test* Angket

Lampiran 11. Foto Dokumentasi



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan pendidikan suatu bangsa tidak dapat terlepas dari perkembangan suatu ilmu pengetahuan dan teknologi. Tingkat pendidikan dituntut untuk selalu diperbaiki guna menghadapi perkembangan teknologi dalam menghadapi dunia kerja yang masa sekarang ini semakin sulit, karena dunia kerja mensyaratkan calon tenaga kerja yang memiliki keunggulan kompetensi di bidangnya masing-masing. Untuk itu, pemerintah melakukan upaya perbaikan melalui perubahan kurikulum dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 (K13).

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mensyaratkan pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara tematik, yaitu suatu konsep materi disuguhkan dalam suatu tema besar dengan cakupan beberapa sub tema yang mengandung beberapa muatan konsep materi pelajaran. Dimana salah satu tema yang diajarkan adalah “Manusia dan Benda di Lingkungannya” mencakup muatan materi pelajaran Bahasa Indonesia, dan IPA. Salah satu muatan mata pelajaran dalam suatu sub tema dari suatu tema yaitu Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Putra (2013:40) pendidikan IPA di SD menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu memahami alam sekitar secara ilmiah, dengan begitu pembelajaran secara tematik penting untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran secara tematik yang diatur dalam kurikulum 2013, dilakukan tidak lain bertujuan untuk menyesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik. Seorang peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan masa kanak-kanak dengan berbagai keunikannya pasti jelas berbeda dengan keunikan orang dewasa. Seorang anak pada umumnya selalu dihiasi dan diwarnai dengan potret kegembiraan dan suka cita. Kegembiraan dan suka cita pada anak pada dasarnya akan selalu muncul dan diekspresikan melalui dunia permainan dan menyukai hal-hal yang menarik (Syafi'ah, 2008: 29). Segala hal yang menarik, tentunya memberi kesan yang menyenangkan sehingga dapat menarik minat anak. Bertolak dari hal tersebut setidaknya kurikulum baru ini menuntut guru sebagai pendidik harus mampu mengembangkan sistem pembelajaran terutama dalam hal pengembangan media karena media pembelajaran merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran selain dari pada penggunaan suatu model, metode dan strategi pembelajaran dalam mengupayakan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 3 Batu Kumbang, pembelajaran sudah menerapkan kurikulum 2013, namun pada tema manusia dan benda-benda di lingkungannya suasana belajar kurang efektif. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik, dimana pembelajaran yang lebih berpusat hanya pada guru dan tidak mengarahkan peserta didik untuk berpikir kritis terhadap persoalan dari suatu materi yang disampaikan sehingga peserta didik hanya sekedar mendengar apa yang dijelaskan oleh guru saja tanpa ada respon balik.

Selain itu, guru masih kurang bervariasi dalam menggunakan berbagai teknik pengajaran, yang terlihat pada kecenderungan hanya menggunakan teknik ceramah, diskusi dan diselingi dengan tanya jawab. Apalagi konsep pembelajaran yang disampaikan, lebih banyak bersifat abstrak, guru masih sangat minim dalam menggunakan media. Tentunya ini berdampak pada respon peserta didik dalam memahami suatu konsep yang disampaikan, ini terlihat pada kegiatan mereka yang cepat merasa bosan dan cenderung tidak mau memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru dengan memilih untuk bermain sendiri seperti mengganggu teman yang lain dan berjalan-jalan di kelas yang kemudian berdampak pada motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut didukung dengan data hasil nilai ujian harian peserta didik yang rendah yaitu belum memenuhi nilai rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), Dari jumlah 20 orang peserta didik di kelas VA SDN 3 Batu Kumbang, sebanyak 9 peserta didik (35%) yang dinyatakan tuntas memenuhi KKM, sedangkan 11 peserta didik (75%) mendapatkan nilai belum memenuhi KKM. Demikian juga di kelas VB, Dari jumlah 17 orang peserta didik di kelas VB SDN 3 Batu Kumbang, sebanyak 7 peserta didik (35%) yang dinyatakan tuntas memenuhi KKM, sedangkan 10 peserta didik (75%) mendapatkan nilai belum memenuhi KKM > (65).

Tabel 1.1. Daftar Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas VA dan VB SDN 3 Batu Kumbang

Kelas	Nilai Rata-Rata	Banyak peserta didik	KKM > (65)	
			Tuntas	Tidak Tuntas
VA	45,35	20	9	11
VB	46,43	17	7	10
Jumlah		37	16	21

Untuk mengatasi permasalahan di atas, solusi yang dianggap cocok yaitu menggunakan suatu media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media komputer berbasis software *macromedia flash*. Media pembelajaran yang dipilih dibuat dengan software *macromedia flash* yang memang belum pernah digunakan oleh guru yang bersangkutan. Media *macromedia flash* adalah bentuk metode mengajar dengan salah satu program software yang mampu menyajikan pesan audiovisual secara jelas kepada peserta didik dengan berbagai gambar animasi yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian suatu konsep yang bersifat abstrak sehingga merangsang minat belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran Arno Prasetio (2006:9).

Berdasarkan permasalahan, peneliti berinisiatif untuk melakukan terobosan pembaharuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa sehingga motivasi belajar siswa meningkat, khususnya pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Dengan melihat kondisi yang ada, peneliti merasa perlu melakukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA tidak lagi menjadi pembelajaran yang membosankan. Oleh sebab itu, peneliti membuat media baru berupa *Macromedia Flash* untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan IPA dengan asumsi bahwa semangat dan motivasi belajar siswa akan meningkat dengan adanya penggunaan media tersebut. Dengan demikian, judul yang diangkat dalam

penelitian ini adalah ”**Pengaruh Penggunaan Media *Macromedia Flash* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Tema 9 Manusia Dan Benda-Benda Dilingkungannya Di Kelas V SDN 3 Batu Kumbang**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan, sebagai berikut:

1. Suasana belajar kurang efektif dikarenakan kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik. Guru tidak mengarahkan peserta didik untuk berpikir kritis terhadap persoalan dari suatu materi yang disampaikan sehingga peserta didik hanya sekedar mendengar apa yang dijelaskan oleh guru saja tanpa ada respon balik.
2. Penggunaan teknik pengajaran yang kurang bervariasi cenderung hanya menggunakan teknik ceramah, diskusi dan tanya jawab, tanpa ada media hal ini berdampak pada motivasi belajar peserta didik yang terlihat pada rendahnya nilai rata-rata KKM.
3. Guru masih sangat minim dalam menggunakan media pembelajaran terutama media komputer berbasis software *macromedia flash* sehingga konsep pembelajaran yang lebih banyak bersifat abstrak kurang dipahami oleh peserta didik, dengan begitu respon peserta didik cepat merasa bosan dan cenderung tidak mau memperhatikan apa yang disampaikan dengan memilih untuk bermain sendiri seperti mengganggu teman yang lain serta berjalan-jalan di kelas.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, untuk lebih memfokuskan permasalahan tersebut maka peneliti membatasi masalah penelitian ini terhadap:

1. Penggunaan media berbasis *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran.
2. Motivasi belajar peserta didik.
3. Penggunaan tema 9 “Manusia dan Benda-Benda di Lingkungannya”.
4. Peserta didik di kelas V SDN 3 Batu Kumbang.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap motivasi belajar peserta didik pada tema 9 manusia dan benda-benda dilingkungannya di kelas V SDN 3 Batu Kumbang?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap motivasi belajar peserta didik pada tema 9 manusia dan benda-benda dilingkungannya di kelas V SDN 3 Batu Kumbang.”

1.6. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis, dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan untuk memberikan sumbangan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik dalam mengetahui keadaan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap motivasi belajar peserta didik pada tema 9 manusia dan benda-benda dilingkungannya di kelas V SDN 3 Batu Kumbang tahun pelajaran 2019/2020. Sebagai salah satu usaha terhadap motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi:

a. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini siswa akan menjadi lebih mudah dalam memahami materi, semangat dalam pembelajaran, tidak merasa bosan pada pembelajaran tema 9 manusia dan benda-benda dilingkungannya, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*.

b. Bagi Pendidik

Sebagai masukan serta pengetahuan kepada pendidik dalam kaitannya dengan kegiatan belajar dan pembelajaran pada tema 9 manusia dan benda-benda dilingkungannya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* di SD Negeri 3 Batu Kumbang dan guru memberikan alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan *profesionalisme*.

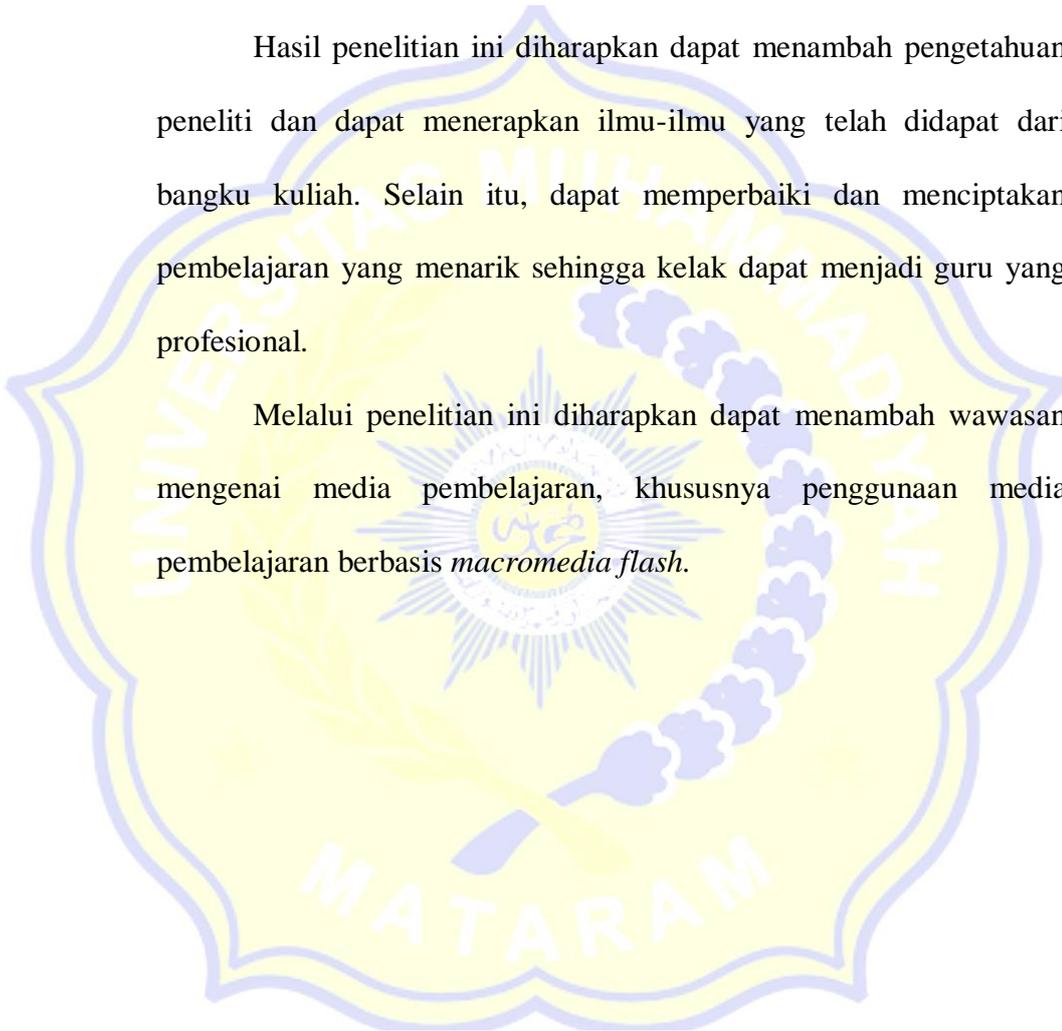
c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 3 Batu Kumbang.

d. Bagi Saya dan Peneliti yang lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peneliti dan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapat dari bangku kuliah. Selain itu, dapat memperbaiki dan menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga kelak dapat menjadi guru yang profesional.

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran, khususnya penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Yoyok Yermiandhoko (2017) dengan judul “pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Dengan Menerapkan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Kebraon 1/436 Surabaya” . Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik terhadap hasil belajar IPA dapat dilihat dari *post-test* hasil belajar IPA kelas eksperimen sebesar 55,6 *pretest* ke *posttest* (*gain score*) kelas eksperimen sebesar 84,5.

Persamaan penelitian Yoyok Yermiandhoko dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penggunaan *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar peserta didik dan merupakan penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, yaitu pada penelitian yang dilakukan peneliti: 1) Populasi yang digunakan adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Batu Kumbang. 2) Pada penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah peserta didik kelas V SD Negeri 3 Batu Kumbang. 3) Selanjutnya tempat penelitian, Adapun tempat penelitian yang

dilaksanakan oleh peneliti dilakukan di SD Negeri 3 Batu Kumbang pada tahun pelajaran 2019/2020, dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas V pada semester genap.

2. Marselinda Tamar Nanda (2019) dengan judul ” Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash 8.0 Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* profesional 8 pada materi menulis surat untuk siswa kelas V SDN Kasik Putih. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *Borg* dan *Gall* yang dipadu dengan model pengembangan *Dick* and *Carey*.

Persamaan penelitian Marselinda Tamar Nanda dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penggunaan *Macromedia Flash* dan merupakan penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, yaitu pada penelitian yang dilakukan peneliti: 1) Populasi yang digunakan adalah siswa kelas V SD Negeri 3 Batu Kumbang. 2) Pada penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah peserta didik kelas V SD Negeri 3 Batu Kumbang. 3) Selanjutnya tempat penelitian, Adapun tempat penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti dilakukan di SD Negeri 3 Batu Kumbang pada tahun pelajaran 2019/2020, dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas V pada semester genap.

2.2. Kajian Teori

2.2.1. Pembelajaran Tematik

A. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Menurut Sutirjo & Mamik (2004:6), menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Dalam menerapkan dan melaksanakan pembelajaran tematik, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan yaitu: 1) Bersifat terintegrasi dengan lingkungan, 2) Bentuk belajar dirancang agar peserta didik menemukan tema, 3) Efisiensi. Agar diperoleh gambaran yang lebih jelas berikut ini akan diuraikan ketiga prinsip tersebut, berikut ini:

1) Bersifat terintegrasi dengan lingkungan.

Pembelajaran yang dilakukan perlu dikemas dalam suatu format keterkaitan, maksudnya pembahasan suatu topik dikaitkan dengan kondisi yang dihadapi peserta didik atau ketika peserta didik menemukan masalah dan memecahkan masalah yang nyata dihadapi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan topik yang dibahas.

2) Bentuk belajar harus dirancang agar siswa bekerja secara sungguh-sungguh untuk menemukan tema pembelajaran yang riil sekaligus mengaplikasikannya. Dalam melakukan pembelajaran tematik peserta didik

didorong untuk mampu menemukan tema-tema yang benar-benar sesuai dengan kondisi peserta didik, bahkan dialami oleh peserta didik. Efisiensi, pembelajarn tematik memiliki nilai efisiensi antara lain dalam segi waktu, beban materi, metode, penggunaan sumber belajar yang otentik sehingga dapat mencapai ketuntasan kompetensi secara tepat.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid dalam Majid (2014:80). Menurut Sukmadinata (2011:164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan (Poerwadarminta dalam Majid, 2014: 80). Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Menurut Trianto (2011:147) Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan.

Kurikulum 2013 SD menggunakan pendekatan pembelajaran tematik integratif dari kelas I sampai kelas VI. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Tema merupakan alat atau wadah untuk mengenal berbagai konsep kepada anak didik secara utuh. Dalam pembelajaran, tema diberikan dengan maksud menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh, memperkaya perbendaharaan bahasa anak didik dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Penggunaan tema dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas.

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga peserta didik akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.

Berdasarkan beberapa pendapat penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu dan memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai kompetensi inti dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran.

2.2.2. Motivasi Belajar

A. Pengertian Motivasi Belajar

Noer Rohmah (2012:241) menyebutkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan oleh subjek belajar dapat tercapai.

Menurut Sardiman (2007:75) menyebutkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya Hamzah B. Uno (2007:23) menyebutkan motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.

Esa Nur Wahyuni (2009:38) menyebutkan bahwa motivasi belajar adalah kecenderungan siswa untuk menemukan aktivitas belajar yang bermakna dan berharga sehingga mereka merasakan keuntungan dari aktivitas belajar tersebut.

B. Macam-Macam Motivasi Belajar

Berdasarkan sudut pandangnya motivasi dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

a. Motivasi intrinsik

Menurut Noer Rohmah (2012:254) motivasi intrinsik adalah motivasi yang aktif atau berfungsi tanpa perlu dirangsang dari luar, karena motivasi

ini sudah ada di dalam diri individu. Selanjutnya Winkel (2007:195) menyebutkan bahwa motivasi intrinsik adalah kegiatan belajar yang dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan suatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Misalnya siswa belajar karena ingin mengetahui seluk beluk suatu masalah.

Dalam proses pembelajaran, motivasi intrinsik sangat diperlukan karena siswa yang tidak memiliki motivasi intrinsik akan sulit melakukan aktifitas belajar. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik akan selalu ingin maju dalam belajar. Dengan motivasi intrinsik, siswa akan memiliki kesadaran bahwa belajar merupakan kebutuhan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan.

b. Motivasi ekstrinsik

Noer Rohmah (2012:254), mengemukakan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu seperti pemberian nasihat, hadiah, ajakan, suruhan atau paksaan dari orang lain.

Sejalan dengan pemikiran Winkel (2007:194), bahwa motivasi ekstrinsik adalah kegiatan belajar yang dimulai dan diteruskan berdasarkan penghayatan suatu kebutuhan dan dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar sendiri. Misalnya siswa rajin belajar untuk memperoleh hadiah yang dijanjikan jika ia berhasil dengan baik.

Di dalam pembelajaran, motivasi ekstrinsik sama perlunya dengan motivasi intrinsik. Keadaan siswa yang dinamis dan berubah-ubah dalam

pembelajaran menunjukkan bahwa guru perlu meningkatkan motivasi ekstrinsik guna mengembalikan perhatian siswa pada kegiatan pembelajaran.

C. Unsur-unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dimiyati dan Mudjiono (2013:97-100), menyebutkan unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi belajar, sebagai berikut:

- a. Cita-cita atau aspirasi siswa
- b. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik, karena tercapainya cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
- c. Kemampuan siswa
- d. Kemampuan siswa akan memperkuat motivasi siswa untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangannya.
- e. Kondisi Siswa
- f. Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani akan mempengaruhi motivasi belajar siswa.
- g. Kondisi lingkungan siswa
- h. Kondisi lingkungan sekolah, kerukunan hidup, ketertiban pergaulan siswa perlu dipertinggi mutunya agar semangat dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.
- i. Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran
- j. Lingkungan budaya siswa yang berupa surat kabar, televisi dan sumber belajar di sekitar sekolah dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

- k. Upaya guru dalam membelajarkan siswa
- l. Tindakan guru yang menarik dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Peranan Motivasi dalam Belajar dan Pembelajaran

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Hamzah B. Uno (2007:27), mengemukakan beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran antara lain:

- a. Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang siswa yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.

- b. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh siswa.

- c. Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang siswa akan termotivasi untuk belajar dengan tekun dan rajin dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar.

Selain itu, Noer Rohmah (2012:263), menambahkan peran motivasi dalam pembelajaran yaitu:

a. Peran motivasi dalam menyeleksi arah perbuatan

Motivasi berperan dalam menyeleksi arah perbuatan bagi siswa dalam menentukan apa yang harus ia lakukan dalam mencapai tujuan. Siswa yang ingin mendapatkan hasil yang memuaskan, maka siswa harus menyisihkan waktu yang optimal untuk belajar.

b. Peran motivasi internal dan eksternal dalam pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi intrinsik biasanya muncul dari dalam diri siswa, sedangkan motivasi eksternal berasal dari guru. Jadi dua motivasi ini harus disinergikan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai hasil yang baik.

c. Peran motivasi dalam meraih prestasi

Motivasi sangat berperan bagi siswa dalam meraih prestasi belajar. Tinggi rendahnya prestasi belajar siswa selalu dihubungkan dengan tinggi rendahnya motivasi siswa tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi sangat berperan dalam pembelajaran. Guru hendaknya dapat melakukan upaya-upaya yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

E. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Siswa merupakan individu yang unik Siswa memiliki karakteristik yang berbeda. Di sekolah, guru akan menghadapi banyak siswa dengan bermacam-

macam motivasi belajar. Oleh karena itu, peran guru cukup banyak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Sardiman (2014:92), menyebutkan ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu:

a. Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajar siswa.

Angka yang baik itu merupakan motivasi yang sangat kuat bagi siswa, karena sebagian siswa belajar giat untuk mendapatkan nilai yang baik.

b. Hadiah

Hadiah dapat menjadi motivasi bila diterapkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

c. Kompetisi

Kompetisi atau saingan dapat menjadi alat motivasi untuk mendorong siswa agar lebih giat belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. Ego-Involvement

Ego-Involvement dapat menjadi motivasi yang cukup penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya tugas dan tantangan, akan mendorong siswa memperjuangkannya dengan menjaga harga dirinya.

e. Memberi ulangan

Memberi ulangan juga merupakan sarana motivasi. Siswa akan lebih giat belajar apabila mereka mengetahui akan ada ulangan.

f. Mengetahui hasil

Dengan mengetahui hasil belajarnya, apalagi bila ada peningkatan akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin ada peningkatan, maka akan ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar dengan harapan hasilnya akan terus meningkat.

g. Pujian

Pujian merupakan bentuk *reinforcement* positif yang sekaligus merupakan motivasi yang baik bagi siswa. Pemberian pujian yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar siswa.

h. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* negatif dapat menjadi motivasi jika diberikan dengan tepat dan bijak.

i. Hasrat untuk belajar

Adanya hasrat untuk belajar menunjukkan bahwa pada diri siswa memang ada motivasi untuk belajar sehingga hasilnya akan lebih baik.

j. Minat

Motivasi sangat berhubungan dengan minat. Proses belajar akan berjalan dengan lancar bila disertai dengan minat siswa.

k. Tujuan yang diakui

Tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa akan menjadi alat motivasi yang sangat penting. Dengan mengetahui tujuan yang akan dicapai, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Winkel (2007:205), mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru harus berusaha menimbulkan motivasi belajar baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik dapat dikembangkan dengan menjelaskan manfaat dan kegunaan bidang studi yang diajarkan, menunjukkan antusiasme dalam mengajar dan menggunakan prosedur didaktis yang sesuai dan bervariasi, melibatkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta menciptakan iklim kelas yang memenuhi kebutuhan motivasional siswa.

Sedangkan motivasi ekstrinsik dapat dikembangkan melalui pemberian intensif yang bertujuan mempertahankan atau menghentikan perilaku siswa, mengoreksi dan mengembalikan pekerjaan siswa dalam waktu singkat disertai komentar spesifik serta menggunakan berbagai bentuk kompetisi atau persaingan dalam proses pembelajaran Winkel (2007:205).

F. Indikator Motivasi Belajar

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, motivasi merupakan hal yang sangat penting. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan menampakkan antusiasmenya dalam menerima materi yang disampaikan. Hal ini akan berpengaruh pada hasil yang dicapai peserta didik tersebut. Ciri-ciri motivasi belajar yaitu:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil, sehingga peserta didik tekun selalu mengerjakan tugas dan giat belajar, bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, dan tidak pernah berhenti sebelum sesuai.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar, hal tersebut dapat dilakukan dengan rajin membaca dan termotivasi belajar kelompok.

- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan, keberhasilan mencapai keinginan menumbuhkan kemauan bergiat, bahkan di kemudian hari menimbulkan cita-cita dalam kehidupan diikuti oleh perkembangan akal, moral, kemauan, bahasa dan nilai-nilai kehidupan serta kepribadian. Dari segi pembelajaran, penguatan dengan hadiah atau hukuman akan dapat mengubah keinginan menjadi kemauan yang kemudian menjadi cita-cita atau dengan berusaha untuk berprestasi.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar, hal tersebut dapat dilakukan dengan selalu ingin tahu hal-hal yang berkaitan dengan pelajaran.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,
- f. berusaha untuk aktif dan selalu, hal tersebut dapat dilakukan dengan memperhatikan penjelasan guru
- g. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, lingkungan belajar peserta didik dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan kemasyarakatan. Sebagai anggota masyarakat seseorang peserta didik dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Dengan suasana lingkungan yang aman, tertib, tenteram, indah dan nyaman akan memperkuat dan menambah semangat motivasi belajar peserta didik

Berdasarkan uraian diatas motivasi dalam pembelajaran ini adalah adalah suatu dorongan yang muncul hadir untuk mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam suatu aktivitas nyata untuk mencapai tujuan dalam belajar. Ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi yaitu a) Memberi angka (symbol nilai), b) Hadiah, c) Kompetisi, dan d) Kesadaran (*Ego-Involvement*)

2.2.3. Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash*

A. Definisi Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash*

Macromedia Flash merupakan program aplikasi yang memungkinkan untuk pembuatan aplikasi. Program ini sering digunakan animator untuk membuat animasi interaktif maupun non interaktif, seperti animasi pada halaman web, animasi kartun dan sebagainya.

Wawan Istiono (2006:13), menjelaskan bahwa *Macromedia Flash* adalah suatu program aplikasi berbasis vektor standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk membuat animasi logo, movie, game, menu interaktif, dan pembuatan aplikasi-aplikasi web.

Madcom (2004:12,) mendefinisikan *Macromedia Flash* adalah program grafis yang diperuntukan untuk motion atau gerak yang dilengkapi dengan script untuk programming. Arno Prasetio (2006:9), juga mengemukakan bahwa *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.

Program *Macromedia Flash* dilengkapi dengan tool-tool yang mampu menghasilkan karya yang kreatif dan disempurnakan dengan tampilan interface yang semakin memudahkan. *Macromedia Flash* didarkan dalam 2 macam paket, yaitu *Macromedia Flash Basic* dan *Macromedia Flash Profesional*. *Macromedia Flash Basic* berisi fasilitas untuk membuat desain web, media interaktif secara profesional, serta hal-hal yang berkaitan dengan sarana yang

dibutuhkan dalam program developer untuk menyusun sebuah content multimedia. Secara garis besar *Macromedia Flash Basic* mengutamakan dalam penyediaan sarana untuk membuat kreasi, mengimpor serta memanipulasi berbagai media seperti audio, video, bitmap, vektor, teks, dan data.

Macromedia Flash Profesional disediakan bagi desainer profesional tingkat lanjut dalam menyusun desain web dan aplikasinya. *Macromedia Flash Profesional* berisi semua fitur-fitur yang ada pada *Macromedia Flash Basic*, disertai dengan beberapa tool-tool baru yang tangguh. External Scripting serta kemampuan untuk menghandel dynamic data dari database adalah diantara hal yang dimiliki *Macromedia Flash Profesional* sehingga membuat program ini mampu dipergunakan untuk menangani sebuah proyek pembuatan aplikasi yang besar, kompleks, yang menyangkut penggunaan *flash player* serta persilangan dengan HTML.

Menurut Daryanto (2003:9), menjelaskan *Flash* adalah salah satu program pembuat animasi yang sangat handal. Kehandalan *flash* dibanding dengan program lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasi yang kecil. Dengan beberapa alasan itu maka animasi yang dihasilkan oleh program *flash* banyak digunakan untuk membuat sebuah web agar menjadi lebih interaktif.

Menurut Andi Pramono (2006:2), ada beberapa alasan mengapa memilih *flash* sebagai media presentasi, yaitu karena memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut :

- a. Hasil akhir file memiliki ukuran yang lebih kecil.

- b. *Flash* mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup.
- c. Animasi *flash* dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
- d. *Flash* mampu membuat file *execuable* (.exe) sehingga dapat dijalankan dengan komputer tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *flash*.
- e. Font *flash* tidak akan berubah meskipun komputer yang digunakan tidak memiliki font tersebut.
- f. Gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pecah meskipun di zoom berkali-kali.
- g. *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi windows maupun Macintosh.
- h. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai bentuk, seperti: *.avi, *.gif, *.mov, atau pun file dengan format lain.

B. Fungsi macromedia

- a. Membuat presentasi
- b. Membuat aplikasi
- c. Membuat animasi
- d. Membuat konten video

C. Kelebihan dan Kekurangan Macromedia Flash dalam Media Pembelajaran

Kelebihan *Macromedia Flash* dalam media pembelajaran:

- a. Pengguna program *Macromedia Flash* dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan animasi yang dikehendakinya.

- b. *Macromedia Flash* ini dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *Flash*, menggunakan animasi dengan basis vektor, dan juga ukuran file *Flash* yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama untuk membukanya.
- c. *Macromedia Flash* menghasilkan file bertipe (ekstensi). FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*. hal ini memungkinkan pengguna program *Macromedia Flash* untuk berbagai keperluan yang kita inginkan.
- d. Lebih dapat memahami materi yang dipelajari karena setiap materi disajikan simulasinya
- e. Lebih semangat dalam belajar karena penyajian materi dilengkapi dengan gambar, suara dan video.
- f. Dapat berinteraksi dengan media karena bersifat interaktif.

Kekurangan *Macromedia Flash* dalam media pembelajaran:

- a. Waktu belajarnya lama, apalagi bagi yang belum pernah menggunakan software desain grafis sebelumnya.
- b. Menunya tidak user friendly
- c. Perlu banyak refrensi tutorial
- d. Bahasa pemrogramannya agak susah
- e. Belum ada template didalamnya
- f. Ukuran file besar
- g. Membuat media-rich *flash* dengan mengkombinasikan unsur: gambar, suara, video, dan efek-efek khusus.

Berdasarkan beberapa pengertian *Macromedia Flash* yang telah dipaparkan oleh para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash* adalah suatu software animasi yang dapat membantu seseorang dalam menyampaikan pesan agar pesan lebih mudah untuk dipahami oleh penerima pesan karena dilengkapi dengan script untuk programming

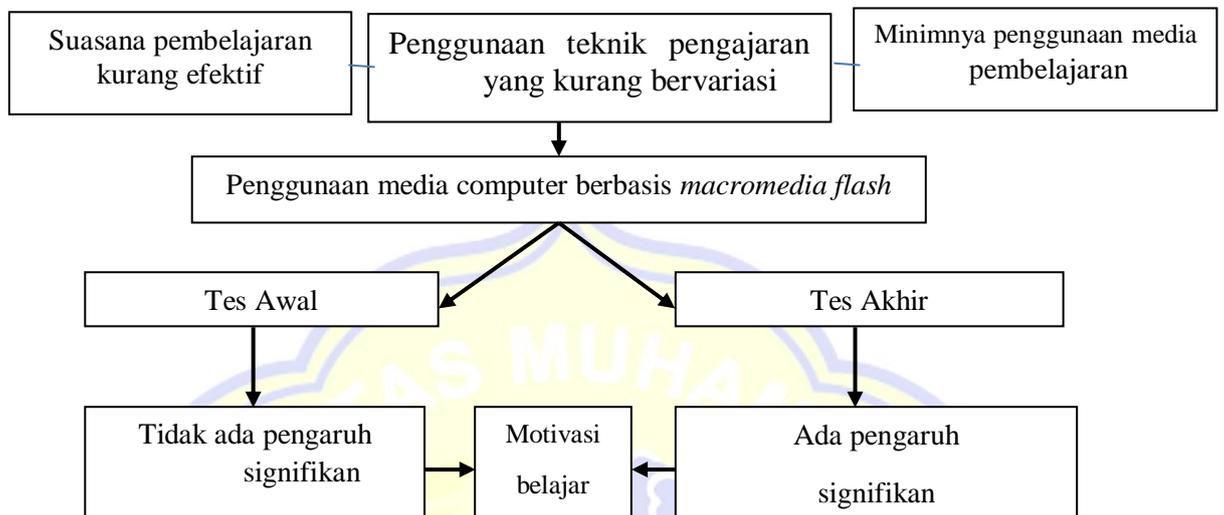
D. Tampilan *Macromedia Flash* Yang Sedang di Rancang.



Pada gambar diatas dapat kita lihat bahwa sebagai jendela utama media pembelajaran ini. Setiap kali memulai maka yang tampil adalah jendela menu utama. Jika tombol mulai diklik pada menu utama, media pembelajaran ini akan menampilkan jendela menu-menu materi .

2.3. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1
Skema Kerangka Berpikir



2.4 Hipotesis

Hipotesis atau anggapan dasar adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Dugaan jawaban tersebut merupakan kebenaran yang sifatnya sementara, yang akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian.

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka peneliti dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian sebagai berikut

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap motivasi belajar peserta didik pada tema manusia dan benda-benda dilingkungannya di kelas V SDN 3 Batu Kumbang.

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* terhadap motivasi belajar peserta didik pada tema manusia dan benda-benda dilingkungannya di kelas V SDN 3 Batu Kumbang.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian menggunakan desain eksperimen semu (*quarsi eksperimental design*). Menurut Sugiyono (2010:114), penelitian *quarsi eksperimental* merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya mengontrol variabel-variabel yang dapat mempengaruhi pelaksanaan penelitian. Bentuk desain *quarsi eksperimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan desain *non equivalent control group design*, yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang di pilih secara random (acak). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik Angket. Dimana dalam penelitian ini menggunakan dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan powerpoint. Adapun desain penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1.
Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Sumber: (Sugiyono, 2016: 231).

Keterangan:

- O_1 : Kelas eksperimen sebelum diberi tindakan perlakuan terhadap Media Pembelajaran *Macromedia Flash*.
- O_2 : Kelas eksperimen sesudah diberi tindakan perlakuan terhadap media pembelajaran *macromedia flash*.
- O_3 : Kelas kontrol sebelum diberi tindakan yang biasa dilakukan oleh guru yaitu metode ceramah dan powerpoint
- O_4 : Kontrol sesudah diberi tindakan yang biasa dilakukan oleh guru yaitu metode ceramah dan powerpoint.
- X : Pemberian tindakan pada kelas eksperimen menggunakan Media Pembelajaran *Macromedia Flash*.
- : Pemberian tindakan pada kelas kontrol menggunakan metode ceramah
- Sebelum diberikan perlakuan, kelompok eksperimen dan kontrol akan diberikan angket awal (*pre-test*) secara bersamaan untuk mengetahui motivasi belajar. Selanjutnya, kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan (X), yaitu penerapan media *macromedia flash* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan berupa penerapan media *macromedia flash*, akan tetapi diberikan metode konvensional. Setelah diberikan perlakuan, kelompok kontrol dan eksperimen akan diberikan angket akhir (*post-test*) untuk mengetahui pengaruh metode media *macromedia flash* terhadap motivasi belajar siswa.

Adapun penelitian ini dilakukan melalui 3 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dipersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian, antara lain:

- a. Menyiapkan materi pembelajaran bahasa Indonesia dan IPA yang akan diajarkan
- b. Menyusun RPP yang di dalamnya berisi skenario pembelajaran menggunakan media *Macromedia Flash*
- c. Menyusun instrumen lembar angket dan lembar observasi
- d. Menyiapkan media dan sumber pembelajaran

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Menentukan tema cerita kepada siswa
- c. Memberikan perlakuan dengan pembelajaran media *Macromedia Flash* pada kelas eksperimen
- d. Dan pembelajaran biasa pada kelas kontrol dengan materi yang sama.
- e. Memberikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap akhir,

Adapun yang peneliti lakukan pada tahap ini adalah :

- a. Menganalisis data yang didapatkan dalam penelitian.
- b. Menyimpulkan data hasil penelitian

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Sesuai dengan judul yang diajukan dalam penelitian ini maka lokasi yang dijadikan setting penelitian adalah SDN 3 Batu Kumbang Kecamatan Lingsar Kabupaten Lombok Barat Provinsi Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun pelajaran 2019/2020, pada bulan September sampai selesai, dimana kelas VA sebagai kelas eksperimen sehingga menerapkan media pembelajaran *macromedia flash* dan kelas VB sebagai kelas kontrol sehingga menerapkan metode ceramah.

3.3. Populasi dan Sampel

A. Populasi

Menurut Mardalis (2004: 53), yang dimaksud dengan populasi adalah sekumpulan kasus yang perlu memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian. Selanjutnya Sugiyono (2017: 53) mendefinisikan populasi adalah sejumlah kasus yang memenuhi seperangkat kriteria yang ditentukan peneliti.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan subyek yang menjadi sasaran sebagai sumber data dalam suatu penelitian. Terkait dengan hal tersebut populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 3 Batu Kumbang berjumlah 37 orang peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 3 Batu Kumbang, kelas V terdiri dari dua kelas parallel yaitu kelas VA dan VB.

B. Sampel

Menurut Suharsimi (2010:95), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan data dan waktu, maka penelitian dapat menggunakan teknik populasi random yang diambil dari populasi tersebut. Apabila subyek lebih dari 100, maka akan diambil 10% - 15% s/d 25% sampai seterusnya dari jumlah populasi, dan sebaliknya jika subyek kurang dari 100%, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi.

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik random *sampling* yaitu pemilihan kelas kontrol dan kelas eksperimen melalui undi/kocok, Diperoleh hasil pengundian yaitu VA siswa sebagai kelas eksperimen yang memiliki peserta didik berjumlah 10 orang siswa dan kelas VB sebagai kelas kontrol memiliki peserta didik yang berjumlah 10 orang, sehingga jumlah total sampel 20 peserta didik di SDN 3 Batu Kumbang.

3.4. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Menurut Sugiyono (2011:38), penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu:

1. Variabel *indenpenden* atau variabel bebas.

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat

Sugiyono (2016:39). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Media Pembelajaran *Macromedia Flash*.

2. Variabel *dependen* atau variabel terikat.

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya; variabel bebas Sugiyono (2016:39). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar peserta didik kelas V SD Negeri 3 Batu Kumpang.

3.5 Alat dan Bahan Penelitian

Alat dan bahan yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. 1 buah laptop yang berfungsi sebagai alat bantu peneliti untuk membuat pelajaran yang lebih variatif dan menarik.
2. Stop kontak berfungsi sebagai penyambung aliran listrik ke laptop agar benda tersebut dapat menyala.
3. Video 2 menit tentang tema 9 manusia dan benda-benda dilingkungannya.
4. Pengeras suara (speaker) berfungsi sebagai alat bantu untuk mendengarkan suara yang di hasilkan oleh laptop dengan suara yang lebih besar dari pada laptop.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Motede pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yaitu; Teknik angket, Teknik observasi, Teknik dokumentasi. Dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik Angket

Data angket digunakan sebagai untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik.

2. Teknik observasi

Menurut Riduwan (2004:104), mengemukakan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat keterlaksanaan kegiatan yang dilakukan.

3. Teknik dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian Menurut Riduwan (2011:77), dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang berupa foto-foto kegiatan pembelajaran, Teknik ini juga akan digunakan untuk memperoleh data berupa gambar pada saat penelitian berlangsung.

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dibutuhkan untuk mengukur suatu gejala yang terjadi selama proses penelitian ini, instrumen penelitian tidak lain bertugas sebagai alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan. Instrumen dalam penelitian ini terdiri atas; lembar angket dan lembar obsevasi. adapun yang digunakan dalam instrument penelitian adalah sebagai berikut:

1. Lembar Angket Untuk Motivasi

Instrument dalam penelitian ini adalah alat yang akan digunakan dalam mengumpulkan data tentang motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 3 Batu Kumbang yang berupa angket. Kisi-kisi angket motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 3 Batu Kumbang dilihat pada Tabel 3.6 berikut.

Tabel 3.2.
Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

No	Sub variable	Indikator	Item	Skor
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Selalu mengerjakan tugas dan giat belajar	1, 2,3,4,5	1 = Tidak Pernah 2 = Kadang-kadang 3 = Sering 4 = Selalu
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	Rajin membaca Termotivasi belajar oleh Teman	6,7,8,9, 10	1 = Tidak Pernah 2 = Kadang-kadang 3 = Sering 4 = Selalu
3.	Adanya harapan dan cita-cita masadepan	Berusaha untuk berprestasi	11, 12, 13, 14, 15	1 = Tidak Pernah 2 = Kadang-kadang 3 = Sering 4 = Selalu
4	Adanya penghargaan dalam belajar	Selalu ingin tahu hal- hal yang berkaitan dengan pelajaran	16, 17, 18, 19, 20	1 = Tidak Pernah 2 = Kadang-kadang 3 = Sering 4 = Selalu
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Berusaha untuk aktif dan selalu memperhatikan penjelasan guru	21, 22, 23, 24, 25	1 = Tidak Pernah 2 = Kadang-kadang 3 = Sering 4 = Selalu
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Penyampaian materi Membosankan dan lingkungan kelas ramai	26, 27, 28, 29, 30	1 = Tidak Pernah 2 = Kadang-kadang 3 = Sering 4 = Selalu

Sumber: Sardiman (2008: 83)

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai lembar pengamatan yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan

pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar dikelas selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen

No	Media macromesia flash	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor pernyataan
1.	Pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu dengan menerapkan media pembelajaran <i>macromedia flash</i>	Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa.	1
			2. Guru mengecek kehadiran peserta didik	2
			3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik	3
			4. Guru menyampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	4
2.		Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.	1. Mengamati vidio animasi <i>Macromedia Flash</i> yang di putar oleh guru	5
			2. Siswa mengamati gambar iklan yang ada dalam vidio <i>Macromedia Flash</i>	6
			3. Siswa mengamati bentuk bentuk iklan yang ada dalam vidio <i>Macromedia Flash</i>	7
			4. Siswa menyimpulkan tentang isi teks paparan iklan pada video <i>Macromedia Flash</i> .	8
3.		Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat	1. Secara mandiri siswa diminta untuk membaca teks bacaan mengenai iklan.	9
			2. Guru menjelaskan kepada asiswa	10

		tunggal dan campuran).	mengenai pengertian iklan, tujuan iklan, ciri-ciri iklan, dan bentuk iklan.	
			3. Siswa mengamati contoh iklan baris dan iklan kolom pada buku siswa.	11
			4. Guru menstimulus daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan: Apa iklan yang pernah kamu lihat?	12
			5. Siswa mengemukakan pendapatnya mengenai iklan yang pernah dilihat dengan percaya diri.	13
			6. Guru meminta siswa untuk mencari satu contoh iklan dalam media cetak.	14
			7. Siswa mengidentifikasi tujuan iklan, ciri-ciri iklan, dan bentuk iklan yang diperoleh dari media cetak.	15
			8. Guru memberi kesempatan kepada beberapa siswa untuk mengungkapkan jawabannya mengenai tujuan iklan, ciri-ciri iklan, dan bentuk iklan yang diperoleh dari media cetak di depan teman-teman.	16
			9. Guru meminta siswa untuk menyampaikan pendapatnya dengan percaya diri.	17
			10. Guru mengapresiasi jawaban siswa.	18

4.		Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.	1. Guru mengajak seluruh peserta didik untuk melakukan koreksi atau evaluasi terhadap peta-peta konsep yang dipresentasikan.	19
			2. Di akhir pembelajaran seluruh peserta didik merumuskan beberapa kesimpulan terhadap materi yang dipelajari melalui peta konsep tersebut.	20
			3. Menutup pembelajaran dengan memberikan salam.	21

Tabel 3.4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Kontrol

No	Metode Ceramah dan Tanya jawab	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor pernyataan
1.	Pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu dengan menerapkan metode ceramah dan Tanya jawab.	Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	1. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu peserta didik untuk memimpin	1
			2. Guru mengecek kehadiran peserta didik	2
			3. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik	3
			4. Guru menyampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	4

2.		<p>Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara mandiri siswa diminta untuk mengamati gambar iklan pada buku siswa. 2. Guru menstimulus daya analisis siswa melalui pertanyaan seperti tercantum pada buku siswa sebagai berikut. <ol style="list-style-type: none"> a. Produk apa yang ditawarkan dalam iklan tersebut? b. Apasaja yang terdapat dalam iklan tersebut? c. Bagaimana kesimpulanmu tentang isi teks paparan iklan tersebut? 3. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan jawaban pertanyaan di depan teman-teman. 4. Guru meminta siswa untuk menyampaikan jawaban pertanyaan dengan percayadiri. 5. Siswa diajak berdiskusi untuk mengambil kesimpulan mengenai iklan. 	<p>5 6 7 8 9</p>
3.		<p>Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran).</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara mandiri siswa diminta untuk membaca teks bacaan mengenai iklan. 2. Guru menjelaskan kepada asiswa mengenai pengertian iklan, tujuan iklan, ciri-ciri iklan, dan bentuk iklan. 3. Siswa mengamati 	<p>10 11</p>

			contoh iklan baris dan iklan kolom pada buku siswa.	12
			4. Guru menstimulus daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan: Apa iklan yang pernah kamu lihat?	13
			5. Siswa mengemukakan pendapatnya mengenai iklan yang pernah dilihat dengan percaya diri.	14
			6. Guru meminta siswa untuk mencari satu contoh iklan dalam media cetak.	15
			7. Siswa mengidentifikasi tujuan iklan, ciri-ciri iklan, dan bentuk iklan yang diperoleh dari media cetak.	16
			8. Guru member kesempatan kepada beberapa siswa untuk mengungkapkan jawabannya mengenai tujuan iklan, ciri-ciri iklan, dan bentuk iklan yang diperoleh dari media cetak di depan teman-teman.	17
			9. Guru meminta siswa untuk menyampaikan pendapatnya dengan percayadiri.	18
			10. Guru mengapresiasi jawaban siswa.	19

4.		Melaporkan hasil pengamatan sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajak seluruh peserta didik untuk melakukan koreksi atau evaluasi terhadap peta-peta konsep yang dipresentasikan. 2. Di akhir pembelajaran seluruh peserta didik merumuskan beberapa kesimpulan terhadap materi yang dipelajari melalui peta konsep tersebut. 3. Menutup pembelajaran dengan memberikan salam 	<p style="text-align: right;">20</p> <p style="text-align: right;">21</p> <p style="text-align: right;">22</p>
----	--	--	--	--

3.8. Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum instrumen di gunakan dalam penelitian maka instrumen penelitian harus diujicobakan terlebih dahulu melalui uji validitas dan reabilitas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui data validitas dan reabilitas dari instrumen tersebut.

1. Uji Validitas

Menurut Sudijono (2015:163), validitas adalah salah satu ciri yang menandai motivasi belajar yang baik. Untuk dapat menentukan apakah suatu motivasi belajar telah memiliki validitas atau daya ketepatan mengukur, dapat dilakukan dari dua segi, yaitu: dari segi tes itu sendiri sebagai suatu totalitas, dan dari segi itemnya, sebagai bagian tak terpisahkan dari tes tersebut. (Taniredja, 2012:42). yang mengungkapkan bahwa sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat, pengujian validitas dilakukan peneliti sebelum penelitian menggunakan uji validitas isi 2 konstruk, sebagai berikut:

Lembar observasi dengan uji lembar validasi yaitu *Macromedia Flash* yang dilakukan oleh *expert judgment* yaitu dosen ahli Drs. Akhmad H.Mus, M.Hum. Sementara uji validasi isi digunakan untuk membandingkan isi yang ada dalam instrument dengan isi yang ada dalam rencana sesuai kisi-kisi dengan menggunakan rumus korelasi product moment.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

(Arikunto, 2006:162)

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien antara variabel x dan y
- x = Item butir soal
- y = Skor Soal
- n = Jumlah Siswa
- $\sum x$ = Jumlah skor x
- $\sum y$ = Jumlah skor y
- $\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian tiap- tiap skor dari x dan y
- $\sum x^2$ = Jumlah hasil kuadrat x
- $\sum y^2$ = Jumlah hasil kuadrat y
- $(\sum x)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum x$
- $(\sum y)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari $\sum y$

Tiap butir soal dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%.

Jika hasil r_{hitung} sudah diketahui dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} product moment dengan taraf signifikansi 5 % keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut: Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid

Tabel 3.5. Interpretasi Koefisien Validitas

Interval	Kategori
0,00-0,19	Sangat Rendah
0,20-0,39	Rendah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugioyono (2015:257)

2. Uji Reliabilitas

Menurut Mahmud (2011:167), reliabilitas adalah tingkat ketepatan, ketelitian atau keakuratan sebuah instrumen. Reliabilitas menunjukkan apakah instrumen tersebut secara konsisten memberikan hasil ukuran yang sama tentang sesuatu yang diukur pada waktu yang berlainan Menurut Arikunto (2010:221). Menyatakan bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”.

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan teknik *Alpha Cronbach's* yang dianalisis dengan menggunakan aplikasi *SPSS. 20.0 for windows*. Adapun rumus yang digunakan untuk perhitungan manual, adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2r_{\frac{11}{22}}^2}{1 + r_{\frac{11}{22}}}$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{\frac{11}{22}}$ = Korelasi antara skor-skor setiap belahan tes

Menurut Sayuti & Thoha (1995:159), perangkat tes dikatakan reliabilitas apabila minimal di peroleh indeks realibilitas sebesar $r = 0,56$.

Berdasarkan data penelitian ini peneliti menerapkan 0,61-0,80 dengan kategori cukup.

3.9. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat

Uji prasyarat yang dilakukan untuk mengetahui uji normalitas dan uji homogenitas dari variabel-variabel data yang normal dan homogen dibutuhkan agar dapat dilanjutkan untuk menganalisis uji t.

a. Uji Normalitas

Menurut Gunawan (2017:77), uji normalitas dilakukan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Salah satu cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain: dengan chi kuadrat, pada penelitian ini, penelitian menggunakan program SPSS.20.0 *for windows*.

b. Uji Homogenitas

Menurut Gunawan (2013:87), jika sampel berasal dari distribusi normal, maka selanjutnya akan diuji kesamaan dua varians atau disebut uji homogenitas. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau tidak. Peneliti menggunakan uji homonitas dengan menggunakan bantuan SPSS 20, jika nilai signifikansi $> 0,005$ maka dikatakan bahwa varian dari data atau lebih kelompok populasi data terbukti sama (homogen), jika nilai signifikan $< 0,005$ maka dikatakan bahwa varian dari data atau lebih kelompok populasi data terbukti tidak sama (tidak homogen).

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t. Menurut Subhana (2000:168), uji t adalah tes statistik yang dipakai untuk menguji perbedaan atau persamaan dua kondisi/perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip memperbandingkan rata-rata kedua kelompok/perlakuan itu. Terdapat beberapa rumus uji t serta pedoman penggunaannya

Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis statistik dengan menggunakan rumus uji t. Ini berguna untuk menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian serta mencari pengaruh penerapan media pembelajaran *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan penerapan media pembelajaran *Macromedia Flash* dengan yang tidak diberi perlakuan.

Kemudian, analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah analisis statistik dengan menggunakan *rumus uji-t independen* dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{x_a - x_b}{sp \sqrt{\left(\frac{1}{na}\right) + \left(\frac{1}{nb}\right)}}$$

(Sugiyono, 2017:273)

Keterangan :

Xa = rata-rata kelompok a

Xb = rata-rata kelompok b

Sp = Standar Deviasi gabungan

Sa = Standar deviasi kelompok a

Sb = Standar deviasi kelompok b

n_a = banyaknya sampel di kelompok a

n_b = banyaknya sampel di kelompok b

$$DF = n_a + n_b - 2$$

Kriteria:

$t_{hit} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak atau H_a diterima

$t_{hit} < t_{tabel}$ maka H_o diterima atau H_a ditolak

Untuk mengetahui apakah perbedaan perlakuan tersebut signifikan atau tidak, maka nilai t_{hitung} tersebut perlu dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Bila nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} , maka perbedaan itu signifikan, sehingga bisa dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash*. Jadi H_a diterima dan H_o ditolak. Begitu sebaliknya apabila nilai t_{hitung} lebih kecil dari nilai t_{tabel} , maka perbedaan itu tidak signifikan. Sehingga bisa dinyatakan tidak terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash*. Jadi, H_a ditolak dan H_o diterima.