



---

## Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash terhadap Kemampuan Bercerita Siswa

Arifin T <sup>1</sup>, Firman Hamzi <sup>2</sup>, Nur Hafsah Yunus Ms <sup>3</sup>, Andriani <sup>4</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Terbuka

Email: [Artha@ecampus.ut.ac.id](mailto:Artha@ecampus.ut.ac.id)

<sup>2</sup> bidang ilmu Universitas Terbuka

Email: [firman\\_hamzi@ecampus.ut.ac.id](mailto:firman_hamzi@ecampus.ut.ac.id)

<sup>3</sup> Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Al Asyariah Mandar

Email: [hafsahnur.iswaka@yahoo.co.id](mailto:hafsahnur.iswaka@yahoo.co.id)

<sup>4</sup> Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Al Asyariah Mandar

Email: [andriani.ani2929@gmail.com](mailto:andriani.ani2929@gmail.com)

---

### Artikel info

#### Artikel history:

Received; 12-05-2019

Revised; 14-01-2020

Accepted; 25-03-2020

**Abstract.** The research is threaded to know the effectiveness of Macromedia based Flash Learning in Bahasa Indonesia, so it can improve the retelling skills of students. Learning to use Macromedia Flash allows effective and innovative learning in schools, as students can play while learning. The research method used in this research is quasi experiment. The population in this study was the V-class student at SDN 007 Sidodadi, with the simple random sampling technique obtained by the VA class samples as experimental classes and the VC class as the control class. The instruments used in this study were the test of student learning results that were given before and after the study was conducted. The analysis of the data used in this research is the Independent sample T-Test. Based on the results of analysis and discussion, it can be concluded that there are significant differences in the learning of storytelling my experience sharing between students who use Macromedia Flash and without using Macromedia Flash on students Class V SDN 007 Sidodadi. It is shown the value of P value  $0.001 < 0.05$ , then  $H_0$  is rejected.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran berbasis macromedia flash dalam belajar Bahasa Indonesia, sehingga dapat meningkatkan terhadap kemampuan menceritakan kembali siswa. Pembelajaran menggunakan media macromedia flash memungkinkan terlaksananya pembelajaran yang efektif dan inovatif di sekolah, karena siswa dapat bermain sambil belajar. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 007 Sidodadi, dengan teknik simple random sampling diperoleh sampel kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VC sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar siswa yang diberikan sebelum dan setelah pembelajaran dilaksanakan.

---

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji independent sample t-test. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran bercerita pengalamanku berbagi antara siswa yang menggunakan macromedia flash dan tanpa menggunakan macromedia flash pada siswa kelas V SDN 007 Sidodadi. Hal ini ditunjukkan nilai p value  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak.

---

**Keywords:**

Media  
Macromedia  
Flash;  
Kemampuan  
Menceritakan  
Kembali.

---

**Corresponden author:**

Email: [xxxx@gmail.com](mailto:xxxx@gmail.com)



artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY -4.0

---

## PENDAHULUAN

Kompetensi yang diharapkan dari seorang lulusan SD/MI dirumuskan untuk memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret. Kemampuan tersebut diperjelas dengan kompetensi inti yang salah satunya adalah menyajikan pengetahuan dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis dalam karya yang estetis atau dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak sehat, beriman, berakhlak mulia. Kompetensi tersebut dirancang untuk dicapai melalui proses pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) melalui kegiatan berbentuk tugas (*project based learning*) yang mencakup proses mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan.

Menurut hasil observasi pada SDN 007 Sidodadi diperoleh informasi bahwa, minat siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia cenderung kurang. Masih terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, serta hasil belajar yang diperoleh siswa untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya motivasi dan minat siswa untuk belajar, dan salah penyebabnya karena dalam melaksanakan pembelajaran guru belum mampu menarik perhatian siswa untuk belajar. Padahal mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang disukai siswa jika cara penyampaian pelajaran yang dilakukan guru menarik.

Pentingnya fungsi bahasa sebagai alat komunikasi dan alat berpikir terlihat pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang diberikan mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Walaupun demikian, penguasaan dan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi yang baik dan benar belum memuaskan. Masih ada sejumlah siswa yang selalu ragu untuk bercerita. Ada rasa takut bercerita karena takut salah. Persoalan inilah yang dialami oleh para siswa kelas rendah SDN 007 Sidodadi. Suasana belajar menjadi pasif dan tidak bersemangat, akibat tidak adanya keberanian untuk mengemukakan pendapat atau bertanya.

Hal ini juga terlihat dari berbagai faktor penyebab mengapa siswa tidak mendapatkan nilai maksimal, diantaranya dalam proses pembelajaran berbicara khususnya kompetensi dasar bercerita. Selama ini, pembelajaran bercerita tidak dilakukan secara serius dan siswa beranggapan bahwa bercerita merupakan bagian sepele yang sering dilakukan oleh siapa pun, sehingga tidak memerlukan keterampilan khusus dalam pelaksanaannya. Hal tersebut disebabkan oleh rendahnya kreativitas guru dalam menentukan teknik pembelajaran keterampilan bercerita pada siswa. Para guru pada saat proses belajar mengajar di kelas lebih cenderung fokus pada keterampilan lain.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, dibutuhkan perbaikan pembelajaran yang dapat mendorong siswa secara keseluruhan agar aktif di kelas. Adapun yang

dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga siswa lebih tertarik dalam pembelajaran bercerita tersebut. Penggunaan media dalam pembelajaran bercerita diharapkan efektif dibanding dengan hanya melalui buku teks.

Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Jadi, media adalah suatu alat perlengkapan yang dapat membantu komunikasi antara pihak satu dengan pihak lain. Tujuan utama penggunaan media adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi, agar tujuan komunikasi penggunaan media yang diinginkan dapat tercapai dengan baik (Soeparno, 1997).

Kedudukan media pembelajaran terdapat dalam komponen metode mengajar sebagaisalah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat memengaruhi kualitas hasil belajar siswa (Soedjana, 1989). Oleh karena itu, guru dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran keterampilan berbicara dengan menggunakan alat bantu sebagai pendukung pembelajaran agar lebih menarik siswa untuk belajar. Dalam memilih dan membuat serta menggunakan media, sudah tentu harus tepat guna, artinya sesuai dengan materi yang disampaikan, sesuai dengan situasi dan keadaan tepat dalam penyampaian.

Dewi (2012) dalam penelitiannya telah mengembangkan media macromedia flash yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar, hasil penelitian yang diperoleh adalah media pembelajaran macromedia flash layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa pada siswa Sekolah Dasar. Selain itu, Hariyanto dan Endraswara (2013) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media Macromedia Flash yang berkualitas untuk pembelajaran membaca dan menulis Bahasa Indonesia SMA, kualitas pembelajaran pada kategori sangat baik..

Melihat kondisi yang demikian, maka perlu diadakan penelitian agar memperoleh gambaran penggunaan media dalam pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada pembelajaran bercerita. Pembelajaran bercerita menggunakan media lebih efektif karena siswa lebih mudah dalam mengungkapkan apa yang ada pada media gambar tersebut. Dari penelitian tersebut diharapkan dapat digunakan untuk memperbaiki pelaksanaan/proses, hambatan, dan upaya mengatasi hambatan dalam menggunakan media pada proses pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah terutama penggunaan media, sehingga siswa dapat dengan mudah berbicara dengan baik.

Menurut Rusman pembelajaran berbasis komputer merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yakni menggunakan *software* komputer yang berisi tentang materi pembelajaran yang terdiri dari judul, tujuan, materi pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran (Novaliendry, 2013).

Multimedia berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu. Misalnya, penggunaan simulator kokpit pesawat terbang yang memungkinkan siswa dalam akademi penerbangan dapat berlatih tanpa menghadapi risiko jatuh. Contoh lain dari penggunaan multimedia berbasis komputer adalah tampilan multimedia dalam bentuk animasi yang memungkinkan siswa pada jurusan eksakta, biologi, kimia, dan fisika - melakukan percobaan tanpa harus berada di laboratorium (Riyana, 2007).

Sejak diperkenalkan pada tahun 1996, *Flash* atau *Macromedia Flash* menjadi sangat populer dan langsung mendapat tempat di hati masyarakat dunia *web* karena dapat membuat dan menampilkan animasi dan interaksi di *web*. Kelebihan dan kemampuan *flash* adalah sebagai berikut (Komputer, 2004):

- a. merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini, sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak;
- b. ukuran *file* yang kecil dengan kualitas yang baik;
- c. kebutuhan *hardware* yang rendah;
- d. dapat membuat *website*, CD-interaktif, animasi *web*, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, *banner di web*, presentasi cantik, membuat permainan (*game*), aplikasi *web*, dan *handphone*.
- e. dapat ditampilkan di banyak media, seperti *web*, *CD-ROM*, *VCD*, *DVD*, televisi, *handphone* dan PDA.

*Macromedia flash* merupakan bahasa pemrograman yang bekerja pada sistem operasi *windows* dan mempunyai cakupan kemampuan yang luas dan sangat canggih. *Macromedia flash* mempunyai kemampuan menggabungkan pemrograman visual yang berorientasi pada objek kedalam lingkungan pengembangan yang memudahkan programmer. Selain itu *macromedia flash* juga dapat digunakan untuk memvisualisasi simulasi dan animasi (Bambang, 2011).

## Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yaitu penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Maksud dari penelitian ini untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh penerapan media pembelajaran *macromedia flash* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 007 Sidodadi yang terdiri dari 3 kelas. Kemudian dengan menggunakan teknik *simple random sampling* diperoleh 2 sampel yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VC sebagai kelas kontrol. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran dilaksanakan.

Untuk menganalisis data hasil penelitian, maka digunakan teknik analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Data terkait hasil belajar siswa dinalisis menggunakan analisis statistik deskriptif yang ditampilkan dalam bentuk nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, variansi, tabel distribusi frekuensi dan persentase nilai rata-rata.

Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, namun sebelum dilakukan pengujian, maka terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas data. Uji normalitas dimaksudkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dengan menentukan taraf signifikansi uji  $\alpha = 0,05$ . Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti memiliki variasi yang homogen atau tidak pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

Apabila data telah terbukti normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan menguji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Untuk keperluan pengujian statistik maka hipotesis statistik dirumuskan sebagai berikut

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan :

$\mu_1$  = skor rata-rata hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media *macromedia flash*

$\mu_2$  = skor rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media *macromedia flash*

Pengujian hipotesis penelitian digunakan uji-t dengan kriteria pengambilan kesimpulannya adalah jika  $p\text{-value} > (0,05)$  maka  $H_0$  diterima, sebaliknya jika  $p\text{-value} < (0,05)$  maka  $H_0$  ditolak.

## Hasil dan Temuan Penelitian

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang selanjutnya dilakukan analisis data deskriptif dan inferensial. Analisis yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif untuk memperoleh nilai rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, standar deviasi, dan *variance* pada postes pembelajaran bercerita siswa kelas VA SDN 007 Sidodadi dengan menggunakan *software macromedia flash*. Untuk lebih jelasnya, rangkuman karakteristik distribusi nilai yang diperoleh siswa ditunjukkan pada Tabel 3.1 berikut ini.

**Tabel 3.1 Rekapitulasi Karakteristik Rangkuman Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest* yang Menggambarkan Pembelajaran Bercerita Siswa Kelas VA dan VC SDN 007 Sidodadi**

No.	Statistik	Nilai Statistik			
		Kontrol		Eksperimen	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Nilai minimal	25	68,75	37,50	71,88
2.	Nilai maksimal	81,25	87,50	87,50	90,63
3.	Rata-rata ( <i>mean</i> )	56,25	76,76	56,50	81,52

Nilai yang diperoleh siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen selanjutnya dideskripsikan untuk mengetahui frekuensi dan kategori nilai siswa. Adapun rekapitulasi analisis frekuensi dan kategori nilai siswa pada pembelajaran bercerita pengalamanku kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sebagai berikut.

**Tabel 3.2 Rekapitulasi Frekuensi dan Kategori Nilai Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

No.	Intervall Kelas	Kontrol			Eskperimen		
		Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	Kategori	Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	Kategori
1.	90-100	-	0	sangat tinggi	-	1	sangat tinggi
2.	65-89,9	3	32	Tinggi	6	34	tinggi
3.	55-64,9	14	-	Sedang	13	-	sedang
4.	40-54,9	8	-	Rendah	11	-	rendah
5.	0-39,9	7	-	sangat rendah	4	-	sangat rendah

Dari hasil rekapitulasi data kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat disimpulkan bahwa nilai siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol baik pada *pretest* maupun pada *posttest*, kecenderungan nilai siswa mengalami perubahan. Nilai siswa pada kedua kelas tersebut baik *pretest* maupun *posttest* mengalami peningkatan walaupun tidak tampak perbedaan yang signifikan.

Berdasarkan hasil analisis skor *pretest* dan *posttest* pembelajaran bercerita pada kelas kontrol dan kelas eksperimen siswa kelas V SDN 007 Sidodadi dengan menggunakan *software macromedia flash* dan tanpa menggunakan *software macromedia flash* dapat dilihat efektif tidaknya pembelajaran menceritakan kembali. Untuk menghitung keefektifan tersebut digunakan analisis inferensial parametrik jenis *independent Sample T Test*. Syarat yang harus dipenuhi untuk pengujian hipotesis adalah data yang diperoleh berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Oleh karena itu, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas dalam penelitian ini, dengan menggunakan bantuan program *SPSS for windows* versi 21 *windows* pada komputer. Penggunaan uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang digunakan dalam analisis berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan pada nilai hasil bercerita siswa pada *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Adapun hipotesis yang diajukan untuk uji normalitas data adalah sebagai berikut:

H<sub>1</sub> : data berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

H<sub>0</sub> : data tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Hasil analisis uji normalitas untuk nilai yang berasal dari pretes dan postes kelas eksperimen tergambar pada tabel berikut.

**Tabel 3.3 Uji Normalitas Nilai Siswa pada *Posttest* Kelas Kontrol dan *Posttest* Kelas Eksperimen**  
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.140	32	.115	.953	32	.178
Kontrol	.136	32	.141	.943	32	.093

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas pada Tabel 3.3, diperoleh data bahwa untuk kelas kontrol memperoleh nilai *p-value* = 0,141 untuk uji normalitas *kolmogorov-smirnov* dan nilai *p-value* = 0,93 untuk uji normalitas *Shapiro-wilk*. Kedua *p-value* lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ ; sehingga H<sub>1</sub> data dari populasi yang berdistribusi normal diterima.

Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen, sesuai pada Tabel 3.3 diperoleh data bahwa nilai *p-value* = 0,115 untuk uji normalitas *kolmogorov-smirnov* dan *p-value* = 0,178 untuk uji normalitas *Shapiro-wilk*. Kedua *p-value* lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ , sehingga H<sub>1</sub> data dari populasi yang berdistribusi normal diterima. Kesimpulan dari hasil uji normalitas tersebut adalah nilai *posttest* siswa bercerita pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Prasyarat kedua yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji analisis data lebih lanjut yaitu kehomogenan variansi data. Syarat kehomogenan variansi adalah jika *p-value* >  $\alpha = 0,05$ , maka data tersebut dinyatakan homogen. Uji homogenitas variansi populasi data hasil pembelajaran bercerita, menggunakan *Test Homogeneity of Variances*.

Adapun hasil analisis dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.4 Uji Homogenitas Variansi Data  
Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.365	1	58	.548

Dari analisis data pada SPSS dengan menggunakan perhitungan homogenitas variansi populasi, diperoleh nilai  $p\text{-value} = 0,548$ . Ketentuan yang harus dipenuhi sebagai syarat agar data berasal dari populasi yang homogen (sama) yaitu signifikansi atau  $p\text{-value} > \alpha$ ,  $\alpha = 0,05$ . Karena nilai  $p\text{-value} = 0,548 > \alpha = 0,05$  maka, dapat disimpulkan bahwa variansi populasi berasal dari populasi yang sama (homogen).

Analisis inferensial yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran bercerita dengan menggunakan *software macromedia flash* siswa kelas V SDN 007 Sidodadi. Untuk mengetahui perbedaan dan keefektifan penggunaan *software macromedia flash* dalam pembelajaran bercerita tersebut, maka dilakukan analisis statistik inferensial jenis uji-t independen.

Hipotesis ini merupakan dugaan awal atau jawaban sementara berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang telah dikemukakan sebelumnya. Selanjutnya, untuk memastikan bahwa jawaban sementara atau hipotesis tersebut terbukti atau tidak, akan dilakukan teknik analisis statistik inferensial jenis uji-t independen yang bertujuan untuk membuktikan apakah hipotesis alternatif (H1) sesuai dengan hasil penelitian atau hipotesis nol (H<sub>0</sub>) yang sesuai dengan hasil penelitian.

Uji hipotesis yang digunakan adalah teknik analisis statistik inferensial jenis uji-t independen (*independent sample t test*) setelah sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis yaitu, uji normalitas dan uji homogenitas, dan diperoleh hasil bahwa data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan homogen. Nilai yang dijadikan sebagai pedoman dalam uji-t independen adalah nilai akhir siswa setelah diadakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun hasil analisis uji-t independen dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 3.5 Analisis Inferensial Independent Sample T Test untuk Nilai Posttest Kelas Kontrol dan Posttest Kelas Eksperimen**

		Levene's Testt-test for Equality of Means for Equality of Variances								
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-Mean tailed)	Std. Difference	95% Interval Difference	Confidence of the Upper	
								Lower	Upper	
Nilai Eksperim en dan Kontrol	Equal variances assumed	.365	.548	3.668	58	.001	4.64249	1.26567	1.26567	7.17580
	Equal variances not assumed			3.626	49.645	.001	4.64229	1.28027	1.28027	7.21424

Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa koefisien beda antara nilai bercerita dengan menggunakan *software macromedia flash* dan tanpa menggunakan *software macromedia flash* siswa kelas V yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Koefisien beda antara nilai nilai bercerita dengan menggunakan *software macromedia flash* dan tanpa menggunakan

*software macromedia flash* siswa kelas V diperoleh *p-value (2 tailed)* = 0,000 < 0,05, maka  $H_0$  ditolak.

Berdasar pada hasil analisis uji hipotesis tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara kemampuan bercerita siswa kelas VA yang menggunakan *software macromedia flash* dengan kemampuan bercerita siswa kelas VC yang tidak menggunakan *software macromedia flash* SDN 007 Sidodadi.

### **Pembahasan**

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara nilai pretes dan nilai postes pada kelas eksperimen dalam pembelajaran bercerita siswa kelas VA SDN 007 Sidodadi. Pembelajaran menceritakan kembali siswa kelas V SDN 007 Sidodadi lebih efektif dengan menggunakan *macromedia flash* dibandingkan dengan pembelajaran bercerita pengalamanku berbagi tanpa menggunakan *macromedia flash*. Temuan dalam penelitian ini memperkuat teori yang telah dikemukakan pada bagian latar belakang dan kajian pustaka, *software macromedia flash* efektif digunakan dalam pembelajaran bercerita siswa kelas V SDN 007 Sidodadi.

### **Simpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pembelajaran bercerita pengalamanku berbagi antara siswa yang menggunakan *macromedia flash* dan tanpa menggunakan *macromedia flash* pada siswa kelas V SDN 007 Sidodadi. Hal ini ditunjukkan nilai *p value* 0,001 < 0,05, maka  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan implikasi di atas, maka saran dari hasil penelitian ini adalah (1) Pembelajaran bercerita pengalaman berbagi sebaiknya dilaksanakan dengan berbagai cara yang bervariasi. Salah satunya menggunakan media pembelajaran lain yang dapat mempermudah siswa dalam menuangkan ide bercerita, (2) perlu diadakan penelitian selanjutnya untuk mengetahui pemanfaatan *macromedia flash* dalam pembelajaran bercerita dengan populasi lebih luas.

### **Ucapan Terima kasih**

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dihaturkan kepada pimpinan Universitas Terbuka Prof. Djarot UPBJT Kabupaten Majene melalui kerjasama dengan Universitas Al Asyariah Mandar yang dipimpin oleh Dr. Chuduriah Sahabuddin, M.Si yang dengan kerjasama yang dilakukan antara kedua Universitas dan motivasi yang diberikan oleh masing-masing pimpinan Perguruan Tinggi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Terima kasih yang sebesar-besarnya pula kepada Kepa SDN 007 Sidodadi yang bersedia memberikan kesempatan untuk peneliti melakukan penelitian Nensy Syahrana, serta Wali Kelas VA dan wali kelas VC yang telah banyak memberikan kontribusi selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terimakasih pula dihaturkan bagi segenap keluarga dan Civitas akademika Universitas Terbuka UPBJT Majene dan Universitas Al Asyariah Mandar yang senantiasa memberikan motivasi selama proses penelitian dan penulisan jurnal ini.

### **Refference**

- Bambang,dkk. 2004. *Macromedia Flash* . Pelita Harmoni : Bandung.
- Dewi, G.P.F. (2012). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran SiSwa SD Berbasis Macromedia Flash. Skripsi, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

- Hariyanto, P., & Endraswara, S. (2013). Pengembangan Media Macromedia Flash untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia di SMA. *Ling Tera*, 3(1), 89-98.
- Komputer, Wahana. 2004. *Flash*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Riyana, dkk. 2007. *Komputer Sebagai Media Pembelajaran*.(online), <http://edywihardjo.blog.unej.ac.id>, diakses tanggal 6 Agustus 2013).
- Soeparno, Paul. 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Konisius.
- Sudjana, Nana. 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif . *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2).