

## Pengaruh Penggunaan Media *Macromedia Flash* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN 2 Seteluk

Alfi Mashudi\*, Muhammad Tahir, Ilham Syahrul Jiwandono  
Program Studi PGSD, FKIP – Universitas Mataram

\*Corresponding Author: [alfimashudi23@gmail.com](mailto:alfimashudi23@gmail.com)

### Abstract

This study aims to determine the effect of using *macromedia flash* media on the motivation to learn Pancasila and Citizenship Education for fourth grade students at SDN 2 Seteluk. This type of research is experimental research, *Quasi Experimental Design* in the form of *Nonequivalent Control Group Design*. The population in this study were all fourth-grade students at SDN 2 Seteluk. Sampling using the *Census / Total Sampling* technique. The data collection methods were questionnaire and observation. The questionnaire was used to obtain data related to student learning motivation, while observation was used to obtain data on the implementation of learning using *macromedia flash* media. Based on the results of the Independent Sample T-Test, a significance value or Sig (2-tailed) of 0,000 was obtained, which means less than 0.05. This shows that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so it can be concluded that there is an effect of using *macromedia flash* media on the learning motivation of the fourth grade students of Pancasila and Citizenship Education at SDN 2 Seteluk.

**Keywords:** *Learning Media, Macromedia Flash, Learning Motivation.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *macromedia flash* terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas IV di SDN 2 Seteluk. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen, desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SDN 2 Seteluk. Pengambilan sampel melalui teknik *Sensus/Sampling Total*. Metode pengumpulan data yaitu kuesioner dan observasi. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data berkaitan dengan motivasi belajar PPKn siswa, sedangkan observasi digunakan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *macromedia flash*. Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai signifikansi atau Sig(2-tailed) 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *macromedia flash* terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas IV di SDN 2 Seteluk.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Macromedia Flash*, Motivasi Belajar.

### INTRODUCTION

Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang menyelenggarakan program belajar selama enam tahun bagi siswa usia 6 – 12 tahun. Pada jenjang usia sekolah dasar sering diistilahkan dengan “usia emas”, dimana pada usia tersebut seseorang terus mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikologis yang ada dalam dirinya, sehingga mereka masih memerlukan bimbingan dan arahan dari guru. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Wina Sanjaya (2012:242), pada masa anak usia SD seiring dengan pertumbuhan fisiologis yang semakin sempurna, berkembang juga keberanian anak untuk mengeksplor segala sesuatu yang bukan saja keberanian dalam menggunakan organ tubuhnya akan tetapi keberanian mental-intelektual anak. Berdasarkan hal tersebut, guru sangat berperan untuk mengembangkan kemampuan mental dan intelektual peserta

didik. Salah satu caranya yaitu mengelola pembelajaran dengan benar, baik dari memilih metode, strategi dan media pembelajaran yang mampu menciptakan proses pembelajaran menjadi aktif dan memotivasi peserta didik untuk giat belajar.

Wina Sanjaya (2012:21) menjabarkan ada 5 faktor yang dapat mempengaruhi proses sistem pembelajaran yaitu guru, siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, dan lingkungan. Salah satu faktor yang memiliki pengaruh besar dalam meningkatkan motivasi dan gairah belajar peserta didik adalah dengan media. Kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting di dalam pembelajaran karena kerumitan materi pelajaran yang disampaikan guru dapat disederhanakan dengan media. Selain itu, media akan mempermudah peserta didik menerima materi pelajaran yang diberikan guru. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Arsyad (2017:20) bahwa selain meningkatkan motivasi dan minat belajar, media pembelajaran juga dapat menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Penggunaan media pembelajaran yang tidak efektif merupakan salah satu alasan utama yang menjadikan peserta didik kurang termotivasi dalam belajar. Fenomena ini berangkat dari hasil observasi ketika proses pembelajaran di kelas IV SDN 2 Seteluk. Pembelajaran tematik khususnya pada mata pelajaran PPKn belum optimal dilaksanakan oleh guru kelas. Guru kelas yang mengajar masih menggunakan metode ceramah dipadukan dengan tanya jawab kepada peserta didik, mengandalkan media papan tulis dan buku tema. Hasilnya, ketika proses pembelajaran berlangsung, tidak sedikit peserta didik yang merasa bosan, mengantuk, kurang termotivasi untuk belajar sehingga berdampak buruk kepada peserta didik, mereka tidak benar-benar paham dengan materi yang disampaikan guru kelas. Akibatnya, tujuan pembelajaran tidak terealisasikan dengan baik dan mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak efektif. Selain itu, ketersediaan alat penunjang pembelajaran di SDN 2 Seteluk seperti 2 buah LCD dan 4 laptop layak pakai, belum mampu dimanfaatkan sepenuhnya oleh guru sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Berdasarkan fakta tersebut, peneliti berkeinginan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran mata pelajaran PPKn. Hasil wawancara dengan guru kelas IV yang mengatakan bahwa media pembelajaran *macromedia flash* belum dikenal sepenuhnya oleh guru-guru di SDN 2 Seteluk, hanya beberapa guru yang mengetahui bentuk dari media *macromedia flash*, karena melihat mahasiswa Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) menggunakan media ini dalam mata pelajaran IPA pada akhir November 2020 lalu. Maka dari itu, dengan bantuan media pembelajaran *macromedia flash*, diharapkan motivasi belajar PPKn peserta didik kelas IV di SDN 2 Seteluk lebih meningkat sehingga berdampak positif terhadap keaktifan dan hasil belajar.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* mampu mengatasi kebosanan dan kejenuhan peserta didik saat pembelajaran berlangsung karena sifatnya yang interaktif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Zulfa, Ermiana, dan Affandi (2020:45) yang menjelaskan bahwa kelebihan utama menggunakan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran adalah dapat menyajikan informasi animasi yang menarik, dapat menumbuhkan perhatian dan gairah peserta didik, hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, *macromedia flash* dapat memberikan pengalaman yang beragam dari segala jenis media, serta mampu menghilangkan kejenuhan peserta didik karena media yang digunakan bervariasi.

Berdasarkan temuan permasalahan dan kelebihan dari media *macromedia flash* yang telah dijelaskan di atas, peneliti ingin mengadakan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Macromedia Flash* Terhadap Motivasi Belajar PPKn Siswa Kelas IV di SDN 2 Seteluk”.

## METHOD

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimen* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2021 dan lokasi penelitian berada di SDN 2 Seteluk Kecamatan Seteluk, Kabupaten Sumbawa Barat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 2 Seteluk sebanyak 58 orang. Sampel yang digunakan yakni kelas IVA sebagai kelas kontrol sebanyak 28 peserta didik dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen sebanyak 28 peserta didik, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *Sensus/Sampling Total*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data berkaitan dengan motivasi belajar PPKn siswa, sedangkan observasi digunakan untuk memperoleh data keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *macromedia flash*.

Metode analisis data yang digunakan adalah *Independent Simple T-Test*. Ada dua prasyarat yang dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dan uji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Semua uji tersebut dilakukan dengan bantuan program SPSS.

## FINDINGS AND DISCUSSION

### Findings

#### *Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash*

Observer dalam menilai keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *macromedia flash* adalah wali kelas IV B, yakni bapak Ilham, S.Pd. SD. Adapun hasil observasi sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media *Macromedia Flash*

Perlakuan	Total Skor	Nilai	Kriteria
1	66	3,3	Baik
2	72	3,6	Sangat Baik

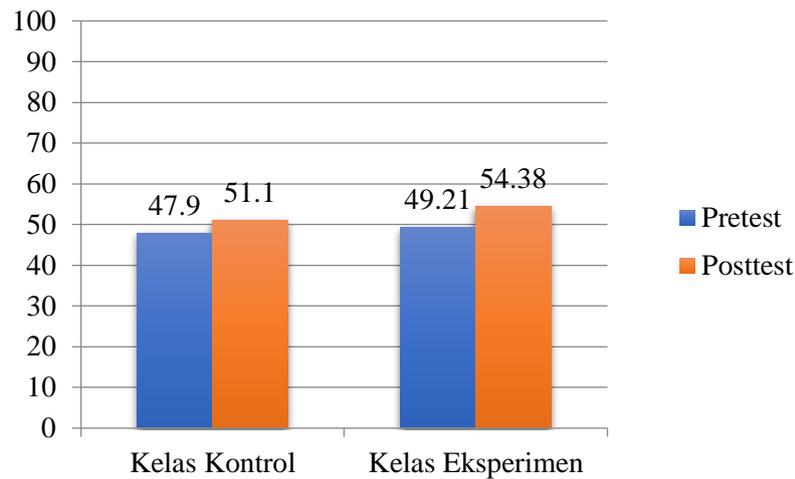
Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa pada perlakuan pertama penggunaan media *macromedia flash* pada pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru mencapai skor 66 dengan nilai 3,3 tergolong dalam kriteria baik. Sedangkan pada perlakuan kedua, keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *macromedia flash* mengalami peningkatan skor menjadi 72 dengan nilai 3,6 dan tergolong dalam kategori sangat baik. Hal ini dikarenakan pengajar telah melaksanakan seluruh aktivitas-aktivitas inti dari media *macromedia flash*.

#### *Pengukuran Motivasi Belajar PPKn*

Tabel 2. Frekuensi Data Motivasi Belajar PPKn

Kategori	Frekuensi Data Motivasi Belajar PPKn			
	Pretes Kontrol	Postes Kontrol	Pretes Eksperimen	Postes Eksperimen
Rendah	5	4	6	4
Sedang	17	21	18	17
Tinggi	7	4	5	8

Adapun hasil perhitungan SPSS mengenai *mean* masing-masing waktu pengukuran motivasi belajar PPKn, didapatkan grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Mean Hasil Pengukuran Motivasi Belajar PPKn

Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar PPKn peserta didik pada kelas kontrol dan eksperimen. Peningkatan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 3,2 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 5,17. Oleh karena itu, peningkatan rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

#### Hasil Uji Normalitas

Data *pretest* kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,146, data *posttest* kelas kontrol nilai signifikansinya sebesar 0,2, data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sama yakni sebesar 0,2, dengan demikian keempat data tersebut berdistribusi normal.

#### Hasil Uji Homogenitas

Nilai *Levene Statistics* yaitu 0,106, lebih besar dari 0,05, dengan demikian data hasil pengukuran motivasi belajar PPKn homogen.

#### Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji *Independent Simple T-Test*, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000, lebih besar dari 0,05, dengan demikian diputuskan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

### Discussion

Berdasarkan hasil analisis nilai motivasi belajar PPKn pada kelas kontrol dan eksperimen, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang mempunyai motivasi tinggi terbanyak terdapat pada kelas eksperimen setelah postes yaitu sebanyak 8 orang dibandingkan setelah postes pada kelas kontrol sebanyak 4 orang. Hal ini dikarenakan penggunaan media *macromedia flash* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar PPKn. *Macromedia flash* mampu membuat peserta didik tertarik untuk belajar, perhatiannya menjadi terpusat dan fokus mengikuti pembelajaran, karena karakteristik dari media pembelajaran ini adalah mampu menampilkan gambar, animasi, audio dan video yang menarik bagi peserta didik. Di kelas eksperimen, ketika guru menampilkan media *macromedia flash* melalui LCD pada awal pembelajaran, peserta didik terlihat sangat antusias dan tertarik untuk belajar menggunakan media ini karena tampilan gambar, animasi dan audionya yang menarik. Saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik sangat fokus mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran dan memperhatikan media *macromedia flash*.

Penggunaan media *macromedia flash* juga memberikan suasana belajar yang tidak terlalu tegang dan tidak membosankan, karena peserta didik disuguhkan animasi yang unik, gambar dan video pembelajaran yang menarik, sehingga mampu mengurangi kejenuhan mereka saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini akan mengakibatkan hasil belajar PPKn mereka akan semakin membaik apabila motivasi belajarnya baik juga.

Sebagaimana Prameswara (2018:70) menjelaskan bahwa peserta didik sangat tertarik dengan media *macromedia flash* karena tampilannya yang menarik, dipadukan dengan gambar, animasi, audio dan teks yang mampu dicerna oleh peserta didik dengan mudah. Perhatian dan ketertarikan pada proses pembelajaran inilah yang memudahkan peserta didik menerima materi pelajaran dari guru sehingga membantu peserta didik giat belajar dan meningkatkan hasil belajar (Nurhasanah, Ilham Syahrul Jiwandono, 2020). Media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dapat menyajikan materi secara utuh dan sistematis sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan mereka untuk menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik (Gustina, dkk. 2016). Soal latihan, *games* tebak gambar, serta video pembelajaran yang menambah penjelasan materi pada media *macromedia flash* yang disuguhkan oleh guru sangat mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga membuat mereka memahami materi pelajaran dengan sangat baik.

Selain itu, berdasarkan peningkatan nilai rata-rata (*mean*) tiap kelas, diketahui bahwa peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar PPKn pada kelas eksperimen (5,17) lebih besar dari kelas kontrol (3,2). Adanya peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar PPKn yang signifikan pada kelas eksperimen dikarenakan penggunaan media *macromedia flash* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Ketika proses pembelajaran pada kelas eksperimen, sekitar 90% peserta didik aktif memberikan pendapatnya saat guru memberikan pertanyaan, juga aktif bertanya saat mereka belum terlalu paham terkait materi pelajaran dibandingkan pembelajaran di kelas kontrol dimana peserta didik lebih pasif dalam bertanya dan mengungkapkan pendapatnya.

Terlebih lagi saat guru menampilkan *scene* latihan soal dan *games* tebak gambar di media, semua peserta didik senang, semangat, aktif, dan tertantang untuk mencari jawaban dari soal latihan dan soal *games* tebak gambar (Jiwandono et al., 2020). Hal ini senada dengan penelitian yang telah dilakukan Zulfa, Ermiana, dan Affandi (2020:45) yang menjelaskan bahwa kelebihan utama menggunakan *macromedia flash* sebagai media pembelajaran adalah dapat menyajikan informasi animasi yang menarik, dapat menumbuhkan perhatian dan gairah peserta didik, hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik. Meita (2018) juga menjelaskan bahwa penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat terpacu dalam proses pembelajarannya. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih menantang dan memotivasi peserta didik untuk mencari tahu dan bertanya, sehingga mereka aktif dan serius dalam menjalani proses pembelajaran (Nurfatihah et al., 2020).

Dari hasil dan deskripsi data di atas, diketahui bahwa pembelajaran biasa atau menggunakan metode ceramah dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan media *macromedia flash* menunjukkan suatu hasil yang berbeda. Pembelajaran menggunakan media *macromedia flash* hasilnya lebih baik dibandingkan pembelajaran biasa atau menggunakan metode ceramah. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Independent Simple T-Test* diperoleh nilai sig (2-tailed) 0,000, lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa ada perbedaan antara motivasi belajar pada kelas kontrol kelas eksperimen. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *macromedia flash* terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas IV di SDN 2 Seteluk. Dengan demikian, penggunaan media *macromedia flash* dalam kegiatan pembelajaran sangat baik untuk dilakukan oleh guru pada pembelajaran selanjutnya, khususnya pada mata pelajaran PPKn di SDN 2 Seteluk.

## CONCLUSION

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Seteluk tentang pengaruh penggunaan media *macromedia flash* terhadap motivasi belajar PPKn menggunakan analisis data kuantitatif *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, dengan demikian 0,000 lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *macromedia flash* terhadap motivasi belajar PPKn siswa kelas IV di SD Negeri 2 Seteluk.

## ACKNOWLEDGMENT

Penelitian ini dapat terlaksana dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada, Kaprodi PGSD Universitas Mataram, dosen pembimbing skripsi 1 peneliti yakni bapak Muhammad Tahir, S.Pd.,M.Sn serta dosen pembimbing skripsi 2 peneliti yakni bapak Ilham Syahrul Jiwandono, M.Pd yang telah mengarahkan peneliti dengan baik, Kepala SDN 2 Seteluk beserta jajarannya atas kerja sama yang baik dalam penelitian ini, dan semua peserta didik kelas IVA dan IVB yang telah meluangkan waktunya untuk membantu menyelesaikan penelitian ini.

## REFERENCES

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Gustina. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash 8* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII SMPN 18 Makassar Studi pada Materi Pokok Asam, Basa dan Garam. *Jurnal Chemica*, Vol. 17, Nomor 2, 12 – 18.
- Prameswara, A. P. 2018. Penerapan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo Lampung Tengah. *Skripsi*, tidak dipublikasikan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jiwandono, I. S., Nurhasanah, Husniati, Rosyidah, A. N. K., Anar, A. P., & Maulyda, M. A. 2020. Mengatasi Problematika COVID-19 di Kalangan Mahasiswa: Webinar Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa terkait Kebersihan Diri. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3).
- Nurfatimah, Affandi, L. H., & Jiwandono, I. S. 2020. Analisis Keaktifan Belajar Siswa Kelas Tinggi Di SDN 07 Sila Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 145–154.
- Nurhasanah, Ilham Syahrul Jiwandono, M. A. 2020. Pengaruh Pemberian Reward Dan Punishment Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Muatan Ppkn Kelas Iv Sdn Pemepek Kecamatan Pringgarata Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1289–1296. <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v1i7.229>
- Zulfa, L. N., Ida Ermiana & Lalu Hamdian, A. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IVB SDN 1 Rumak Kecamatan Kediri Tahun Pelajaran 2018/2019. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, Vol. 1, No. 2, 44-50.