

Pemanfaatan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X MAN 2 Bandar Lampung

Arif Rahman Muhayat¹, Maskun², Suparman Arif³

FKIP Unila Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

E-mail: arief632@gmail.com

Hp. 085789510867

Received: November 15, 2018 Accepted: November 16, 2018 Online Publish: November 21, 2018

Abstract: *Utilitization of macromedia flash learning on history subject of X grade social in MAN 2 Bandar Lampung. The aim of this research is to know the increasing of student cognitive domain studying on learning with macromedia flash learning on history subject of X grade social science in MAN 2 Bandar Lampung on academic year 2016/2017. Problem formulation of this research is “what accour in increasing studying result on cognitive domain on learning by utilizing macromedia flash learning on history subject of X grade social in MAN 2 Bandar Lampung?” The research method used is an experimental method with a qualitative approach, one-shot case study design. According to the research, it is concluded that learning by utilizing macromedia flash interactive multimedia learning cs 8 can increase the studying result of student cognitive domain.*

Keywords: *macromedia flash, utilization, history*

Abstrak: **Pemanfaatan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X MAN 2 Bandar Lampung.** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa pada pembelajaran dengan media pembelajaran *macromedia flash* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X MAN 2 Bandar Lampung 2016/2017. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terjadi peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada pembelajaran dengan memanfaatkan media Pembelajaran *Macromedia Flash* Mata Pelajaran Sejarah Kelas X MAN 2 Bandar Lampung?.” Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pendekatan kualitatif, desain *one-shot case study*. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *macromedia flash* dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa.

Kata kunci: *macromedia flash, pemanfaatan, sejarah*

PENDAHULUAN

Kemajuan IPTEK telah membawa perubahan pesat pada manusia. Pekerjaan yang dikerjakan oleh manusia secara manual bisa digantikan oleh mesin. Informasi dan komunikasi dapat dikerjakan dengan mudah dan cepat sesuai kebutuhan. Maka kemajuan iptek telah mempengaruhi semua sendi kehidupan, termasuk juga dalam dunia pendidikan.

Salah satunya sebagai media pembelajaran, Arsyad, Azhar (2005:29) mengemukakan bahwa dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi beberapa dekade lamanya banyak pengembangan dalam teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini selaras dengan yang dikatakan Seels & Richey (2009) dalam Arsyad, Azhar bahwa teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi *mikroprosesor* yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Arsyad, Azhar (2005:29) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat bagian, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi *audio-visual*, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Dewasa ini banyak perangkat keras (*Hardware*) ataupun perangkat lunak (*software*) yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas, salah satu yang sering dimanfaatkan ialah *software* aplikasi *macromedia flash*. *Macromedia Flash* merupakan sebuah aplikasi yang sangat terkenal dalam hal computer grafis, dan aplikasi ini banayak dimanfaatkan

dalam banyak hal salah satunya bidang pendidikan khususnya dalam belajar mengajar, karena sifatnya yang fleksibel dan banyak perangkat yang dapat dimanfaatkan dalam aplikasi ini maka banyak orang dalam hal ini guru memanfaatkan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *macromedia flash* dalam pembelajaran bisa membuat presentasi, multimedia CD interaktif, animasi dan lain sebagainya. Aplikasi *macromedia* bisa menjadi salah satu solusi untuk media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini sebagaimana dikemukakan Miarso (2004: 456-457) bahwa perkembangan media baik berupa buku, siaran radio, dan televisi berpotensi untuk tumbuh dan berkembangnya masyarakat belajar. Oleh karena itu, dalam setiap kegiatan belajar-mengajar, potensi media tidak dapat diabaikan.

Pendapat di atas didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Mayer & McCarthy (1995) dan waltom (1993) dalam Shidu (2010:24) pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar 56 % lebih besar, konsistensi dalam belajar 50-60 % lebih baik dan ketahanan dalam memori 25-50 % lebih tinggi. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran dapat menjadi solusi dalam membantu kesulitan-kesulitan guru dan siswa dalam pembelajaran, karena dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan konsistensi siswa dalam belajar dan hasil belajar siswa dapat bertahan lebih lama dalam memori siswa.

Dalam Kurikulum 2013 siswa di harapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kemendikbud

(2013:14) Paradigma belajar bagi peserta didik menurut jiwa Kurikulum 2013 adalah peserta didik aktif mencari, bukan lagi menerima. Oleh karena itu, pembelajaran harus dikembangkan menjadi pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kreatif. Untuk itu diperlukan media yang bisa menunjang Kurikulum 2013 tersebut, salah satunya melalui pemanfaatan *macromedia* dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 2 (MAN 2) Bandar Lampung. Perguruan Islam MAN 2 Bandar Lampung merupakan sebuah lembaga pendidikan yang berdiri pada tanggal 25 April 1990 dan menerima siswa angkatan pertama pada periode Tahun Ajaran 1990/1991. MAN 2 Bandar Lampung merupakan alihfungsi dari Pendidikan Guru Agama Negeri (PGA N) Tanjung Karang, berdasarkan ; Keputusan Menteri Agama RI No. 64 Tahun 1990 Tentang : Alihfungsi Pendidikan Guru Agama Negeri (PGAN) menjadi Madrasah Aliyah Negeri (MAN) dengan surat tertanggal ; 25 April 1990. Sejak keberadaan MAN 2 Bandar Lampung kepemimpinan madrasah dijabat oleh Kepala Madrasah.

Madrasah ini memiliki 22 Kelas, terdiri atas Kelas X memiliki 8 Kelas, Kelas XI memiliki 7 Kelas, dan Kelas XII memiliki 7 Kelas. Kelas X sudah menerapkan Kurikulum 2013, sementara Kelas XI dan Kelas XII masih menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kelas X dibagi menjadi 2 penjurusan yaitu X IPA dan X IPS, dan penelitian ini akan dilakukan di Kelas X IPS pada mata pelajaran Sejarah. (Sumber: Dokumentasi tata usaha MAN 2

Bandar Lampung 2015/2016).

Pada penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 21 Januari 2016 di MAN 2 Bandar Lampung menunjukkan, pada pembelajaran di sekolah tersebut masih kurang dalam memanfaatkan iptek untuk membantu proses belajar mengajar, padahal di era sekarang perlu adanya inovasi dalam proses belajar mengajar. Khusus aplikasi *macromedia flash* pun guru masih belum memanfaatkannya dalam proses mengajar. Jerold E. Kemp (1985) dalam Agus dan Katrin (1996:10) mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media.

1. Memotivasi (*to motivate*)
2. Menyampaikan informasi (*to inform*)
3. Maksud pengajaran (*to instruct*)

Berdasarkan keterangan dari sebagian siswa, penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena materi dapat diterima langsung oleh indera pendengaran dan indra penglihatan dengan sajian yang lebih menarik. Umumnya mereka akan lebih merasa senang dan lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran jika ada inovasi dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran.

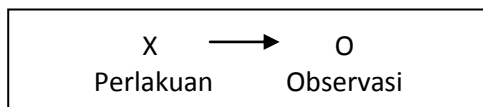
Mempertimbangkan masalah-masalah yang sudah dipaparkan di atas dan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran sejarah yang tepat dan menarik, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran, dalam hal ini peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *macromedia*

flash. Penelitian ini berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS MAN 2 Bandar Lampung”.

Rumusan pada penelitian ini adalah, ” Apakah terjadi peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada pembelajaran dengan memanfaatkan media Pembelajaran *Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS MAN 2 Bandar Lampung?”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pendekatan kualitatif, dengan desain penelitian *one shot case study*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X IPS MAN 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017. Dengan jumlah 844 siswa, 341 siswa laki-laki dan 543 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *random*. “Teknik *Random Sampling* yaitu dari seluruh Kelas X IPS MAN 2 Bandar Lampung diambil satu Kelas secara acak, yaitu Kelas X IPS 1. Dengan jumlah siswa 40 siswa, 10 siswa laki-laki dan 30 siswa perempuan. Pada desain penelitian ini terdapat satu kelompok yang diberi perlakuan kemudian diobservasi. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain eksperimen *One Shot Case Study* oleh Sugiyono (2012:109)

Adapun langkah-langkah dari penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Menentukan masalah; 2) Melakukan observasi ke lokasi

penelitian; 3) Menentukan populasi dan sampel; 4) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan memanfaatkan media pembelajaran *macromedia flash* yang sebelumnya sudah di persiapkan dan akan dilihat dari hasil belajar kognitif siswa 5) Membuat instrumen; 6) Validitas instrumen; 7) Melakukan pengambilan data awal; 8) Pemberian *treatment* pada sampel; 9) Pengambilan data akhir; 10) Membuat kesimpulan dari hasil penelitian; 11) Membuktikan hipotesis.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen soal *test*. Soal *test* yang digunakan dibuat berdasarkan indikator hasil belajar kognitif siswa. Data yang diperoleh berupa skor hasil belajar siswa. Setiap butir soal dari soal *test* memiliki skor 20, dengan jumlah soal 20 butir, sehingga jika siswa menjawab benar keseluruhan akan mendapat skor 100.

Sebelum *treatment* diberikan pada sampel, dilakukan pengambilan data awal untuk mengetahui kemampuan awal sampel sebelum diberikan *treatment*. Kemudian setelah sampel diberikan *treatment* sampel kembali dibagikan soal *test* untuk melihat data akhir. Data yang diperoleh dari pengambilan data awal sampai data akhir kemudian dijumlahkan tiap-tiap siswa dari setiap skor yang didapatkan dari soal.

Dalam penelitian ini teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dengan melihat grafik peningkatan hasil belajar setiap pertemuannya. Data yang telah dianalisis akan disajikan dalam bentuk tabel atau grafik yang bertujuan untuk mengetahui ada

tidaknya perubahan sebelum dan sesudah memanfaatkan media pembelajaran *macromedia flash*. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan tersebut pada hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran *macromedia flash* pada materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia Sub Materi Kerajaan Kediri dan Singasari. Penelitian dilakukan di Kelas X IPS 1 MAN 2 Bandar Lampung, dengan jumlah siswa sebanyak 40 siswa pada hari Rabu dan Kamis tanggal 10 dan 11 Februari 2016 untuk pertemuan satu dan dua, sedangkan tanggal 7 dan 8 Maret 2016 untuk pertemuan tiga dan empat.

Pada penelitian ini dilakukan empat kali tatap muka. Pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran dilakukan berdasarkan langkah-langkah pembelajaran pada sintaks yang ada pada RPP. Pembelajaran yang dilakukan setiap pertemuan terdiri dari tiga kegiatan, yaitu pembukaan, kegiatan inti dan penutup.

Pada pembukaan terdiri dari empat sesi, yaitu membuka pembelajaran, motivasi, apersepsi, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru membuka pembelajaran dengan salam, kemudian dilanjutkan dengan pemberian motivasi dengan cara menjelaskan kegunaan pengukuran dalam kehidupan sehari-hari. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi dimana guru memberikan pengetahuan awal pada siswa dengan bertanya kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman

mereka mengenai materi yang akan dipelajari. Setelah itu guru mendeskripsikan satu-persatu tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah siswa melakukan pembelajaran tersebut.

Pada kegiatan inti terdiri dari kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Pada kegiatan eksplorasi, melalui media pembelajaran *macromedia flash* guru mendemonstrasikan mengenai materi pembelajaran sejarah tersebut. Guru memberikan pertanyaan mengenai materi yang ada pada media pembelajaran *macromedia flash* yang kemudian siswa yang paling cepat menunjuk tangan akan dipilih untuk menjawab pertanyaan tersebut. Selain itu, pada tahap ini siswa juga dianjurkan untuk mencatat materi yang ada pada media pembelajaran *macromedia flash* tersebut.

Untuk kegiatan elaborasi, guru meminta siswa untuk duduk siap ditempat duduk masing-masing. Pada tahap ini siswa mengerjakan LKS yang sudah disediakan oleh guru. Saat mengerjakan LKS siswa diminta untuk mengerjakan secara mandiri di dalam kelompok masing-masing yang sudah mereka buat sebelumnya. Selain itu juga pada tahap ini siswa diminta untuk menemukan sendiri kesimpulan setelah mereka mempelajari materi pada hari tersebut.

Pada tahap konfirmasi guru memberikan kesempatan kepada semua kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka untuk setiap nomornya secara acak. Pada tahap ini semua siswa harus mendengarkan dan memperhatikan jawaban kelompok yang melakukan presentasi, maka setelahnya diberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk

menanggapi hasil diskusi kelompok presentasi. Setelah itu, guru juga menengahi dan meluruskan jawaban semua kelompok setelah saling memberikan tanggapan yang kemudian guru juga memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk bertanya mengenai hal yang kurang dimengerti dari pembahasan yang sudah dilakukan.

Pada kegiatan penutupan terdiri dari kesimpulan, evaluasi, refleksi dan tindak lanjut. Pada tahap kesimpulan bukan guru yang menyimpulkan, namun guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah dilakukan yang selanjutnya guru akan menambahkan apabila masih kurang mengenai kesimpulan yang diajukan siswa tersebut.

Setelah itu pada tahap evaluasi guru memberikan pertanyaan pemantapan kepada siswa. Untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran, guru menanyakan kepada siswa mengenai situasi dan kenyamanan dalam belajar menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* yang sudah dilakukan. Sebagai langkah tindak lanjut, maka guru memberikan tugas rumah bagi siswa sebagai pengulangan agar siswa mendapatkan pemahaman lebih mengenai materi pelajaran yang telah diajarkan. Tahap terakhir guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Pemberian *test* sebagai pengukur kemampuan awal siswa dilakukan pada pertemuan pertama, kemudian guru memberikan materi pembelajaran dengan metode demonstrasi dengan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*. Pada pembelajaran kali ini

media pembelajaran *macromedia flash* digunakan sebagai alat penjelas materi.

Pada pertemuan keempat guru memberikan *test* untuk mengukur pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran *macromedia flash*.

Pengujian validitas soal sebelumnya dilakukan dengan menggunakan validitas isi dengan jumlah soal 20 soal *test*. Validitas dilakukan dengan membandingkan kesesuaian antara indikator soal dengan soal yang telah dibuat berdasarkan indikator tersebut. Berdasarkan hasil analisis validitas isi, semua soal *test* telah sesuai dengan indikator yang telah dibuat untuk menguji kemampuan siswa. Uji reliabilitas dilakukan terhadap 40 siswa dengan jumlah soal *test* sejumlah 20 soal. Pengujian realibilitas soal *test* menggunakan IMB SPSS Statistics 20.

Pada analisis data pengaruh media pembelajaran *macromedia flash* terhadap peningkatan hasil belajar siswa, pengambilan data dilakukan dengan cara mengambil nilai *test* ditiap pertemuannya. Pada penelitian ini dilakukan empat kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan *test* untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebelum dilakukan perlakuan pada proses pembelajaran menggunakan *macromedia flash* pada pertemuan kedua mulai proses belajar mengajar menggunakan *macromedia flash* dan diakhir pembelajaran akan dilihat hasil perubahan setelah belajar menggunakan media, *test* menggunakan soal *test* yang sudah disediakan sebelumnya, dipertemuan ketiga merupakan lanjutan dari pertemuan kedua, dipertemuan

keempat mulai dilakukan pengambilan *test* akhir untuk melihat hasil dari proses pembelajaran menggunakan *macromedia flash* selama empat kali pertemuan.

Selanjutnya akan dilihat adakah perubahan pada hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*, adapun deskripsi kegiatan tiap pertemuan adalah sebagai berikut:

1. Pertemuan pertama (ke-1)

Pertemuan perdana yang dilakukan peneliti, pertemuan awal ini peneliti memulai dengan memperkenalkan diri serta menyampaikan maksud tujuan datang ke kelas, sebelum melakukan proses belajar mengajar. Sebelum memasuki kelas peneliti mempersiapkan terlebih dahulu perangkat-perangkat pembelajaran, diantaranya RPP, absensi, serta media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar (dalam hal ini media pembelajaran *macromedia flash*).

Dalam setiap pertemuan terdiri dari tiga kegiatan, yaitu pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Pada pembukaan terdiri dari empat sesi, yaitu membuka pembelajaran, motivasi, apersepsi, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti terdiri dari kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Selanjutnya pada kegiatan penutup terdiri dari kesimpulan, evaluasi, refleksi dan tindak lanjut.

1) Pembukaan

Pada pembukaan terdiri dari empat sesi, yaitu membuka pelajaran, motivasi, apersepsi, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru membuka pembelajaran dengan salam, kemudian dilanjutkan dengan

pemberian motivasi dengan cara menjelaskan nilai-nilai sejarah yang bisa diambil untuk kehidupan sehari-hari, setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi di mana guru memberikan pengetahuan awal pada siswa dengan bertanya kepada siswa untuk mengetahui sejauhmana pemahaman mengenai materi yang akan dipelajari. Setelah itu guru mendeskripsikan satu-persatu tujuan yang akan dicapai setelah siswa melakukan pembelajaran tersebut. Dalam hal ini siswa diberitahu bahwa akan dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini terdiri dari tiga kegiatan, yaitu eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada kegiatan eksplorasi guru mulai mendemonstrasikan media pembelajaran *macromedia flash*, namun untuk pertemuan pertama ini, peneliti tidak menampilkan media tersebut, karena akan dilakukan *test* untuk mengetahui kemampuan dasar siswa, karena itu pada kegiatan eksplorasi masih dilakukan dengan metode klasik seperti ceramah. Pada kegiatan elaborasi siswa diberikan soal *test* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Dan juga melihat seberapa besar perubahan yang didapat setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*.

3) Penutup

Pada kegiatan penutup terdiri dari kesimpulan, evaluasi, refleksi dan tindak lanjut. Karena pada pertemuan perdana ini guru belum mulai mendemonstrasikan media pembelajaran *macroedia flash* maka pada kegiatan penutup, guru dalam hal ini peneliti langsung menutup pelajaran setelah

sebelumnya sudah mengambil pretest pada siswa. Hasil rekapitulasi nilai pertemuan 1 dapat dilihat di dalam pembahasan.

2. Pertemuan kedua (ke-2)

Pada pertemuan kedua ini peneliti mulai memperkenalkan media pembelajaran *macromedia flash*, setelah dipertemuan pertama dilakukan *test* dan dilihat nilai terbesar pada test 65 (enam puluh lima) dan nilai terendah 25 (tiga puluh tiga). Dalam setiap pertemuan terdiri dari tiga kegiatan, yaitu pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Pada pembukaan terdiri dari empat sesi, yaitu membuka pembelajaran, motivasi, apersepsi, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti terdiri dari kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Selanjutnya pada kegiatan penutup terdiri dari kesimpulan, evaluasi, refleksi dan tindak lanjut.

1) Pembukaan

Pada pembukaan terdiri dari empat sesi, yaitu membuka pelajaran, motivasi, apersepsi, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru membuka pembelajaran dengan salam, kemudian dilanjutkan dengan pemberian motivasi dengan cara menjelaskan nilai-nilai sejarah yang bisa diambil untuk kehidupan sehari-hari, setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi dimana guru memberikan pengetahuan awal pada siswa dengan bertanya kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mengenai materi yang akan dipelajari. Setelah itu guru mendeskripsikan satu-persatu tujuan yang akan dicapai setelah siswa melakukan pembelajaran tersebut. Dalam hal ini siswa diberitahu bahwa akan dilakukan pembelajaran

menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini terdiri dari tiga kegiatan, yaitu eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada kegiatan eksplorasi guru mulai mendemonstrasikan media pembelajaran *macromedia flash*, Pada kegiatan elaborasi siswa mulai dibuat kelompok-kelompok untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru yang sebelumnya sudah dipersiapkan, dan selanjutnya kegiatan konfirmasi, yaitu setiap kelompok siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok masing-masing dan diakhir pembelajaran kembali peneliti memberikan *test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*.

3) Penutup

Pada kegiatan penutup terdiri dari kesimpulan, evaluasi, refleksi dan tindak lanjut. Pada tahap kesimpulan bukan guru yang menyimpulkan, namun guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah dilakukan yang selanjutnya guru akan menambahkan apabila masih kurang mengenai kesimpulan yang diajukan siswa tersebut. Setelah itu pada tahap evaluasi guru memberikan pertanyaan pemantapan kepada siswa. Untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran, guru menanyakan kepada siswa mengenai situasi dan kenyamanan dalam belajar menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* yang sudah dilakukan. Sebagai langkah tindak lanjut, maka guru memberikan tugas rumah bagi siswa sebagai

pengulangan agar siswa mendapatkan pemahaman lebih mengenai materi pelajaran yang telah diajarkan. Tahap terakhir guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. Hasil rekapitulasi nilai pertemuan 2 dapat dilihat di dalam pembahasan.

3. Pertemuan ketiga (ke-3)

Pada pertemuan ketiga ini merupakan lanjutan dari pertemuan kedua, yaitu pemberian materi kepada siswa juga sebagai persiapan untuk menghadapi *test* akhir yang akan dilakukan dipertemuan keempat. Dalam setiap pertemuan terdiri dari tiga kegiatan, yaitu pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Pada pembukaan terdiri dari empat sesi, yaitu membuka pembelajaran, motivasi, apersepsi, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti terdiri dari kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Selanjutnya pada kegiatan penutup terdiri dari kesimpulan, evaluasi, refleksi dan tindak lanjut.

1) Pembukaan

Pada pembukaan terdiri dari empat sesi, yaitu membuka pelajaran, motivasi, apersepsi, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru membuka pembelajaran dengan salam, kemudian dilanjutkan dengan pemberian motivasi dengan cara menjelaskan nilai-nilai sejarah yang bisa diambil untuk kehidupan sehari-hari, setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi dimana guru memberikan pengetahuan awal pada siswa dengan bertanya kepada siswa untuk mengetahui pemahaman mengenai materi yang akan dipelajari. Setelah itu guru mendeskripsikan satu-persatu tujuan yang akan dicapai setelah siswa

melakukan pembelajaran tersebut. Dalam hal ini siswa diberitahu bahwa akan dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini terdiri dari tiga kegiatan, yaitu eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada kegiatan eksplorasi guru mulai mendemonstrasikan media pembelajaran *macromedia flash*, melanjutkan materi pada pertemuan kedua. Pada kegiatan elaborasi siswa mulai dibuat kelompok-kelompok untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru yang sebelumnya sudah dipersiapkan, dan selanjutnya kegiatan konfirmasi, yaitu setiap kelompok siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok masing-masing. Dipertemuan ketiga kembali diambil nilai test untuk mengetahui sejauh mana manfaat media pembelajaran *macromedia flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3) Penutup

Pada kegiatan penutup terdiri dari kesimpulan, evaluasi, refleksi dan tindak lanjut. Pada tahap kesimpulan bukan guru yang menyimpulkan, namun guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang sudah dilakukan yang selanjutnya guru akan menambahkan apabila masih kurang mengenai kesimpulan yang diajukan siswa tersebut.

Setelah itu pada tahap evaluasi guru memberikan pertanyaan pemantapan kepada siswa. Untuk mengevaluasi jalannya pembelajaran, guru menanyakan kepada siswa mengenai situasi dan kenyamanan dalam belajar menggunakan media pembelajaran

macromedia flash yang sudah dilakukan. Sebagai langkah tindak lanjut, maka guru memberikan tugas rumah bagi siswa sebagai pengulangan agar siswa mendapatkan pemahaman lebih mengenai materi pelajaran yang telah diajarkan. Tahap terakhir guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. Hasil rekapitulasi nilai pertemuan 1 dapat dilihat di dalam pembahasan.

4. Pertemuan keempat (ke-4)

Pertemuan terakhir dari rangkaian penelitian pemanfaatan media pembelajaran *macromedia flash*. Dalam setiap pertemuan terdiri dari tiga kegiatan, yaitu pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Pada pembukaan terdiri dari empat sesi, yaitu membuka pembelajaran, motivasi, apersepsi, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti terdiri dari kegiatan eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Selanjutnya pada kegiatan penutup terdiri dari kesimpulan, evaluasi, refleksi dan tindak lanjut.

1) Pembukaan

Pada pembukaan terdiri dari empat sesi, yaitu membuka pelajaran, motivasi, apersepsi, dan menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru membuka pembelajaran dengan salam, kemudian dilanjutkan dengan pemberian motivasi dengan cara menjelaskan nilai-nilai sejarah yang bisa diambil untuk kehidupan sehari-hari, setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi dimana guru memberikan pengetahuan awal pada siswa dengan bertanya kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mengenai materi yang akan dipelajari.

Setelah itu guru mendeskripsikan satu-persatu tujuan

yang akan dicapai setelah siswa melakukan pembelajaran tersebut. Dalam hal ini siswa diberitahu bahwa akan dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*.

2) Kegiatan inti

Pada kegiatan ini terdiri dari tiga kegiatan, yaitu eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Pada kegiatan eksplorasi guru mulai mendemonstrasikan media pembelajaran *macromedia flash*, pada pertemuan keempat ini selain menyampaikan materi melalui media peneliti juga mengambil hasil *test* untuk melihat keberhasilan media pembelajaran *macromedia flash* pada pembelajaran sejarah di kelas.

Pada kegiatan elaborasi siswa mulai dibuat kelompok-kelompok untuk mengerjakan lembar kerja yang diberikan guru yang sebelumnya sudah dipersiapkan, dan selanjutnya kegiatan konfirmasi, yaitu setiap kelompok siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok masing-masing. Setelah kegiatan di atas siswa diberi kesempatan untuk melakukan persiapan dalam menghadapi *test*. Pada pertemuan keempat sekaligus pertemuan terakhir ini peneliti mengambil nilai hasil *test* terakhir sebagai rangkaian kegiatan penelitian pemanfaatan media pembelajaran *macromedia flash*.

3) Penutup

Pada kegiatan penutup terdiri dari kesimpulan, evaluasi, refleksi dan tindak lanjut. Setelah mendapat hasil *test* dan dapat dilihat hasil pembelajaran selama empat pertemuan, guru dalam hal ini peneliti langsung menutup pelajaran setelah sebelumnya sudah mengambil *test* pada siswa. Dari empat pertemuan yang dilakukan

terlihat ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*, dan untuk lebih jelas bagaimana peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada pembahasan dibawah ini, yang diambil dari jumlah siswa yang tuntas mencapai KKM minimal nilai 60 pada setiap pertemuan.

Pembahasan

Pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *macromedia flash* ternyata dapat mempengaruhi dan meningkatkan kegiatan pembelajaran. Terlihat pada hasil belajar siswa yang terdapat perbedaan sebelum dan setelah melakukan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *macromedia flash*.

Berikut rekapitulasi hasil belajar siswa pada empat pertemuan setelah memanfaatkan media pembelajaran *macromedia flash* pada kegiatan belajar mengajar di kelas.

1. Rekapitulasi Nilai Pertemuan 1

Tabel 1 Rekapitulasi nilai pertemuan 1

Nilai Tertinggi	65
Nilai Terendah	25
Siswa mencapai KKM	3
Nilai Rata-Rata	40

(Sumber: Data rekap pertemuan 1)

Pada tabel di atas terlihat jumlah siswa yang berhasil mencapai nilai minimal KKM (60) berjumlah 3 siswa. Jika dilihat nilai awal ini masih jauh dari ketuntasan KKM yang memiliki ketuntasan minimal 80%.

2. Rekapitulasi Nilai Pertemuan 2

Tabel 2 Rekapitulasi nilai pertemuan 2

Nilai Tertinggi	75
Nilai Terendah	40
Siswa yang mencapai KKM	11
Nilai Rata-Rata	50

(Sumber: Data rekap pertemuan 2)

Pada tabel di atas terlihat jumlah siswa yang berhasil mencapai nilai minimal KKM (60) berjumlah 11 siswa. Jika dilihat nilai pertemuan kedua ini masih jauh dari ketuntasan KKM yang memiliki ketuntasan minimal 80%.

3. Rekapitulasi Nilai Pertemuan 3

Tabel 3 Rekapitulasi nilai pertemuan 3

Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	45
Siswa mencapai KKM	31
Nilai Rata-Rata	60

(Sumber: Data rekap pertemuan 3)

Pada tabel di atas terlihat jumlah siswa yang berhasil mencapai nilai minimal KKM (60) berjumlah 31 siswa. Jika dilihat nilai pertemuan ketiga ini masih mencapai ketuntasan KKM 77.5% dan sudah dapat dikategorikan **CUKUP BAIK** namun belum mencapai target ketuntasan dalam penelitian ini yang memiliki ketuntasan minimal 80%.

4. Rekapitulasi Nilai Pertemuan 4

Tabel 4 Rekapitulasi nilai pertemuan 4

Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	50
Siswa mencapai KKM	33
Nilai Rata-Rata	70

(Sumber: Data rekap pertemuan 4)

Pada tabel di atas terlihat jumlah siswa yang berhasil mencapai nilai minimal KKM (60) berjumlah 33 siswa. Jika dilihat nilai pertemuan keempat ini mencapai ketuntasan

KKM 82.5% dan sudah dapat dikategorikan **BAIK** dan sudah mencapai target ketuntasan dalam penelitian ini yang memiliki ketuntasan minimal 80%.

Dari empat pertemuan yang dilakukan terlihat ada peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *macromedia flash*.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan peneliti diperoleh kesimpulan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *macromedia flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Agus dan Katrin. 1996. *Media Teknologi*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Azhar Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Kemendikbud. 2013. *Buku Guru "Sejarah Indonesia"*. Politeknik Negeri Media Kreatif. Jakarta.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana Predana Media Group. Jakarta.
- Shidu, Manjit Singh. 2010. *Technology-Assisted Problem Solving for Engineering Education. Interactive Multimedia Applications*. IGI Global. New York
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.