



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MAKROMEDIA  
FLASH 8 TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI PESERTA DIDIK  
DI KELAS XI IPS SMAN 2 LUBUK BASUNG**

**Siska Janelia Putri, Nefilinda, Ade Irma Suryani**

Program Studi Pendidikan Geografi Universitas PGRI Sumatera Barat

[siskajanelia123@gmail.com](mailto:siskajanelia123@gmail.com)

*Submitted : 11-08-2022 , Reviewed : 28-08-2022 , Accepted : 30-11-2022*

**ABSTRACT**

This study aims to determine how the influence of the use of Macromedia Flash 8 learning media on the learning outcomes of students' geography in class XI IPS SMA N 2 Lubuk Basung. The type of research used in this research is a quasi-experimental type of research. The subjects in this study were students of class XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3 and Class XI IPS 4 who took geography lessons at SMA N 2 Lubuk Basung in the academic year 2021/2022, with a total of 121 students. The results of the study found that: This study aims to determine the effect of the application of macromedia flash 8-based learning media on geography subjects in class XI IPS SMA N 2 Lubuk Basung. To determine whether there is an influence of the applied learning media, the researchers conducted a t-test to obtain the results of the hypothesis from student learning outcomes. Based on the data that has been processed, the results of the t-test are obtained with a significant value of  $0.000 < 0.05$ , meaning that  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected, so that the data can be concluded that there is an effect of using macromedia flash 8 learning media on the geography learning outcomes of students in class XI social studies. SMAN 2 Lubuk Basung.

**Keywords:** *Effect, Macromedia flash 8 and Students*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam menyiapkan anak-anak muda yang mempunyai keberdayaan, kecerdasan emosional tinggi serta memiliki keterampilan. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh dalam proses belajar dan pembelajaran, terutama dalam efisien waktu dan efektivitas

pembelajaran. Proses belajar dan pembelajaran saat ini telah menjadi dinamis. Autoridad Nacional del Servicio Civil (2021).

Proses pembelajaran yang mampu melibatkan siswa untuk aktif melakukan kegiatan belajar, akan bermakna bagi peserta didik sehingga diharapkan mampu menumbuhkan nilai-nilai yang



dibutuhkan siswa dalam menempuh kehidupan. Wahyudi (2017).

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh dalam proses belajar dan pembelajaran, terutama dalam efisien waktu dan efektivitas pembelajaran. Proses belajar dan pembelajaran saat ini telah menjadi dinamis, membuat jalan mencari informasi tidak terbatas oleh ruang dan waktu (Halili, 2019). Nantinya kegiatan belajar dan pembelajaran bisa dilaksanakan kapanpun dan dimanapun. Autoridad Nacional del Servicio Civil (2021).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Wahyudi (2017).

*Macromedia flash* merupakan program aplikasi yang memungkinkan untuk pembuatan animasi. Animasi

adalah suatu karya yang memiliki banyak elemen antara lain teks, gambar, suara, dan gerak. Animasi terdiri dari dua macam yaitu animasi 2D dan animasi 3D. Untuk animasi 2D dapat dibuat salah satunya menggunakan *macromedia flash*. Sedangkan untuk animasi 3D dapat dibuat menggunakan 3Ds Max dan lain-lain. Media et al (2018).

*Macromedia Flash* sering digunakan untuk membuat media presentasi maupun media pembelajaran. Hal ini karena lebih menarik dan dapat didesain sesuai dengan kebutuhan, menggantikan Ms. Power point yang konvensional dan cenderung statis (kita tidak dapat mengkostumisasi secara bebas). Untuk membuat suatu media pembelajaran dengan *Macromedia Flash*, tidak diharuskan memiliki keahlian khusus. Darajat (2019).

Berdasarkan hasil observasi tanggal 15 Februari 2022 dengan mewawancarai salah satu guru mata pelajaran Geografi Ibu Darniati dalam proses pembelajaran disekolah, masih menggunakan



pembelajaran konvensional dimana pembelajaran yang sering digunakan buku paket, metode ceramah, lembar kerja siswa (LKS) dan diskusi kelompok.

Dengan demikian peneliti menduga bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran aplikasi *Macromedia Flash 8* untuk membangkitkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran banyak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan memvariasikan dalam belajar, seperti *camillo*, *canva*, *sparkol videoscribe*, *lactora* dan media pembelajaran lainnya. Peneliti tertarik untuk menggunakan *macromedia flash 8* karena mudah digunakan, hasil akhir file memiliki ukuran yang lebih kecil, animasi dapat dibentuk, dan masih banyak manfaat lainnya di *macromedia flash 8*, dan dapat membuat soal sekaligus di *makromedia flash 8* tersebut. Peneliti melakukan penelitian tahun ajaran 2021/2022 Semester Genap.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan melihat pertimbangan yang ada dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Metode penelitian ini menggunakan metode quasi experiment (eksperimen semu) dengan desain *non equivalent control group design*. Dalam rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kelompok kontrol tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang akan mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol kemudian diberi pre-test untuk mengetahui kondisi awal yaitu



perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### **1. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk memperoleh, mengolah dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama. Instrumen penelitian digunakan sebagai alat ukur terhadap nilai variabel yang diteliti.

### **2) Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen**

#### **a. Uji validitas atau kesahihan**

Petunjuk mengenai sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Pengujian ini dilakukan dengan Teknik pengumpulan skor, kemudian skor tersebut diolah dengan bantuan SPSS versi 2.2 dengan ketentuan jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka butir pertanyaan dinyatakan valid.

#### **b. Reabilitas**

Ketetapan atau keajegan alat tersebut dalam menjaga apa yang akan dinilainya. Artinya, kapan pun alat penilaian tersebut digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama.

### **3. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :**

#### **1. Tes**

Tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar, berupa tes tulis (pilihan ganda) tentang materi Geografi. Tes tersebut diberikan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol yang dilakukan di awal sebelum pembelajaran (pretest) dan di akhir pembelajaran (post-test). Dengan demikian akan diketahui perbedaan hasil pembelajaran antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8*.



## 2. Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Dokumen ini digunakan untuk mencari informasi tentang SMAN 2 Lubuk Basung, struktur organisasi sekolah, dan segala sesuatu yang berkaitan dengan sekolah yang sudah dalam bentuk dokumen, terutama untuk mencari informasi hasil belajar berupa nilai ulangan pada mata pelajaran Geografi kelas XI IPS SMAN 2 Lubuk Basung.

## 4. Subjek Uji Coba

### a. Populasi

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS yaitu kelas XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4 SMAN 2 Lubuk Basung tahun ajaran 2022. Kemudian responden dalam

penelitian adalah guru dan peserta didik. Untuk lebih jelas mengenai jumlah subjek uji coba pada penelitian ini silahkan lihat pada

**Tabel III.3 Populasi penelitian siswa kelas XI IPS di SMAN 2 Lubuk Basung**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	XI IPS 1	27
2	XI IPS 2	31
3	XI IPS 3	32
4	XI IPS 4	31
Jumlah siswa		121 Siswa

### b. Sampel

Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Sugiono berpendapat bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Menjadi kelas control dalam sampel ini adalah XI IPS 1 dengan alasan rata-rata nilai di XI IPS lebih tinggi dari kelas lainnya, dan yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas XI IPS 4. Dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel III.4 sampel penelitian**

Control	XI IPS 1
Eksperimen	XI IPS 4

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

**1. Uji Asumsi Klasik**

**a. Uji Normalitas**

$$Z_1 = \frac{\bar{X}_1 - X}{s}$$

Dimana :

X = Rata-rata sampel

S = Simpangan baku (standar deviasi)

- Menghitung Peluang  $F_{Z_1}$
- Menghitung Selisih F ( $Z_1 - (S Z_1)$ ) kemudian harga mutlaknya.
- Mengambil  $L_0$ , yaitu harga paling besar diantara harga mutlak. Dengan kriteria  $H_0$  ditolak jika  $L_0 > L$ .

**b. Uji Homogenitas**

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Dimana :

$S_1^2$  = Varians Terbesar

$S_2^2$  = Varians Terkecil

**2. Uji Hipotesis (Uji t-test)**

$$\bar{X}_1 - \bar{X}_2$$

$$\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}$$

Keterangan :

t = distribusi t

$\bar{X}_1$  = nilai rata-rata kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = nilai rata-rata kelas kontrol

$S_1$  = standar deviasi kelas eksperimen

$S_2$  = standar deviasi kelas kontrol

S = simpangan baku

$n_1$  = jumlah siswa kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah siswa kelas control

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Makromedia Flash 8* terhadap hasil belajar Geografi peserta didik di kelas XI IPS SMA N 2 Lubuk Basung.



Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan dari media pembelajaran berbasis *macromedia flas 8* pada mata pelajaran geografi di kelas XI IPS SMA N 2 Lubuk Basung. Untuk menentukan apakah terdapat pengaruh media pembelajaran yang diterapkan, maka peneliti melakukan uji-t untuk mendapatkan hasil hipotesis dari hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang telah diolah diperoleh hasil uji-t dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *macromedia flash 8* terhadap hasil belajar Geografi peserta didik di kelas XI ips SMAN 2 Lubuk Basung.

Sejalan dengan penelitian (Ridho, 2020) terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran menggunakan metode e-learning berbasis aplikasi Schoology dan siswa yang belajar dengan metode klasik/ceramah. Hal

tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata yang berbeda. Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa memiliki nilai signifikansi 0,001. Nilai signifikansi menyatakan  $<$  dari 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak. Artinya ada perbedaan yang signifikan hasil pre-test dan posttest. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Artinya media pembelajaran berbasis e-learning menggunakan aplikasi Schoology memiliki pengaruh karena dapat meningkatkan nilai siswa atau berhasil.

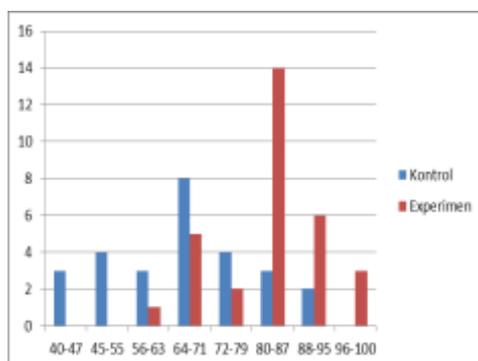
Sejalan dengan penelitian (Mustamid & Raharjo, 2015) penerapan *Macromedia Flash 8* dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada materi fungsi komposisi dan invers kelas XI TO SMK Ma'arif Pangenan dengan baik menunjukkan penambahan penerapan *Macromedia Flash 9* dalam pembelajaran sebanyak 1 jam meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 0.564.



(1) Tampilan Menu (2) Tampilan Materi

Gambar 1. Tampilan media pembelajaran

Berdasarkan penerapan media pembelajaran macromedia flash 8 yang dilakukan di SMAN 2 Lubuk Basung di peroleh hasil pemahaman siswa antara yang menggunakan dan tidak menggunakan media sebagai alat ukur media yang diuji. untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Gambar 2. Diagram hasil belajar siswa

Berdasarkan diagram di atas dapat kita lihat bahwa kelas eksperimen lebih tinggi mencapai dengan rata-rata 31, sedangkan pada kelas kontrol mencapai dengan rata 27.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan bahwa berdasarkan data yang telah diolah diperoleh hasil uji-t dengan nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *macromedia flash 8* terhadap hasil belajar Geografi peserta didik di kelas XI ips SMAN 2 Lubuk Basung.

## DAFTAR PUSTAKA

Darajat, S. A. (2019). *Program studi pendidikan biologi fakultas*



*keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah sukabumi 2019.*

- Gumulya, J., & Widiastuti, M. (2003). Pengaruh Konsep Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Universitas Esa Unggul. *Jurnal Psikologi Esa Unggul*, 11(01), 50–65.
- Hairul. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning dengan Pendekatan STEM Berbasis Schoology pada Materi Fluida Statis SMA Kelas XI. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.
- Henri. (2018). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(April), 90–98.
- Media, P., Matematika, P., Bahasan, P., Menggunakan, S., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Negeri, U. I., & Lampung, R. I. (2018). *Titis paramita*.
- Mustamid, M., & Raharjo, H. (2015). Pengaruh Efektifitas Multimedia Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Invers. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 4(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v4i1.21>
- Nana Sudjana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- 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*, 14.



- Pratama, ferina nadya. (2020). Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Staphylococcus aureus Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember. *Skripsi*.
- Rahmah, L. A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran ...*, 4(1), 213–222. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/16935>
- Ridho, M. N. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Menggunakan Aplikasi Schoology Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53133>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Terateks, J. K. (n.d.). *MEDIA PEMBELAJARAN DI SMA MUHAMMADIYAH 2 KERTOSONO A Wathon*.
- Wahyudi, I. (2017). Pengembangan Program Pembelajaran Fisika SMA Berbasis E-Learning dengan Schoology. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 187–199. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1850>
- Widoyo, A. (2001). *Epistemologi Geografi*. Gajah Mada University Press.
- Yane, S. (2014). Hubungan Antara Waktu Reaksi dan Kekuatan Otot Lengan Dengan Kemampuan Servis Bawah Bolavoli pada Mahasiswa Putra Semester II STKIP PGRI Pontianak. *Jurnal*, 3(1), 65–73. <https://journal.ikipgripta.ac.id/>



## JURNAL HORIZON PENDIDIKAN

*Publish by: Library of STKIP PGRI Sumatera Barat*

E-ISSN : 2775-5770

Vol. 2 No. 4 (November 2022) (488-498)

<http://ejournal.upgrisba.ac.id/index.php/horizon>

[index.php/olahraga/article/view/  
139](http://index.php/olahraga/article/view/139)

Yuliara, I. M. (2016). Modul Regresi  
Linier Sederhana. *Universitas  
Udayana*, 1–10.  
[https://simdos.unud.ac.id/uploa  
ds/file\\_pendidikan\\_1\\_dir/32181  
26438990fa0771ddb555f70be4  
2.pdf](https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_pendidikan_1_dir/3218126438990fa0771ddb555f70be42.pdf)