



MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA FLASH TERHADAP DAYA TARIK SISWA PADA PEMBELAJARAN TIK

Ade Fricticarani¹, Ratu Yustika Rini², Popi Dayurni³, Alena Purnamasari⁴

^{1,2,3,4}Universitas Bina Bangsa

✉ adefricticarani@gmail.com

Article Info

Article History

Received : 28-12-2022

Revised : 15-01-2023

Accepted : 30-01-2023

Kata kunci:

Media Pembelajaran,
Macromedia Flash, Daya
Tarik, TIK

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya semangat belajar dan daya tarik siswa terhadap pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sehingga kurangnya prestasi dan hasil belajar yang diperoleh dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran terhadap daya tarik siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif survey dengan semua siswa kelas XII sebagai sample sebanyak 30 responden dan menggunakan uji statistik yaitu uji validitas, uji reliabel, uji normalitas, uji regresi linear sederhana, uji f dan uji koefisien determinasi (R^2). Hasil penelitian diperoleh bahwa adanya pengaruh yang signifikan dan positif secara bersama-sama (simultan) antara media pembelajaran (X) terhadap daya tarik siswa (Y), dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu sebesar $54,529 > 4,20$ yang berada pada tingkat signifikan $F 0.001$ dan hasil uji koefisien determinasi (R^2) menyatakan media pembelajaran (X) memiliki pengaruh terhadap daya tarik siswa (Y) sebesar $66,1\%$ sehingga kesimpulan dalam penelitian ini dapat dinyatakan ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash terhadap daya tarik siswa dengan pernyataan H_0 ditolak dan H_a diterima.

This research is motivated by the lack of enthusiasm for learning and the attractiveness of students towards learning Information and Communication Technology (ICT) so that the lack of achievement and learning outcomes obtained and this study aims to determine how much influence the learning media has on student attractiveness. This study uses a quantitative approach with a descriptive survey method with all class XII students as a sample of 30 respondents and uses statistical tests, namely validity test, reliable test, normality test, simple linear regression test, f test and coefficient of determination test (R^2). The results showed that there was a significant and positive influence simultaneously (simultaneously) between learning media (X) on student attractiveness (Y), with a value of $F_{count} > F_{table}$ which was $54.529 > 4.20$ which was at a significant level of $F 0.001$ and the results of the coefficient of determination test (R^2) state that learning media (X) has an influence on student attractiveness (Y) of 66.1% so that the conclusions in this study can be stated that there is a significant effect of learning media using Macromedia Flash on student attractiveness with the statement H_0 is rejected and H_a is accepted.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan penting dalam pendidikan dimana semua kegiatan interaksi siswa dengan guru dilakukan untuk mendapatkan sebuah informasi dan pengetahuan yang bertujuan mengantarkan siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia yang semakin tahun semakin cepat mengantarkan pendidikan kedalam program Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB) yang kini disebut Sustainable Development Goals (SDGs), wakil ketua Badan Kerja Sama Antar Parlemen (BKSAP) DPR RI, Mardani Ali Sera, menekankan pentingnya kualitas pendidikan dalam mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan atau Sustainable Development Goals (SDGs) untuk mencapai tujuan Indonesia yang dapat mencerdaskan bangsa.

Sustainable Development Goals (SDGs) adalah sebuah program atau rencana pembangunan yang menjaga peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat secara berkesinambungan, pembangunan yang menjaga keberlanjutan kehidupan sosial masyarakat, pembangunan yang menjaga kualitas lingkungan hidup serta pembangunan yang menjamin keadilan dan terlaksananya tata kelola yang mampu menjaga peningkatan kualitas hidup dari satu generasi ke generasi berikutnya. Salah satu upaya guru untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan baik dan memiliki kemampuan profesional yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media digunakan agar siswa lebih aktif dan memahami materi yang disampaikan. Menurut Arsyad (2010) menyatakan bahwa pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Secara umum, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran sedangkan media pembelajaran adalah segala sarana, alat dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang jarang digunakan namun sangat menarik perhatian yaitu Macromedia Flash. Menurut Setyono (2012) Macromedia Flash adalah sebuah program aplikasi *authoring toll* professional yang digunakan untuk membuat animasi dan desain dalam membuat media pembelajaran interaktif, menarik dan dinamis.

Macromedia Flash adalah sebuah media presentasi yang menggabungkan teknologi audio dan visual seperti sound, animasi, dan teks yang dapat digunakan dalam proses belajar dan merupakan teknologi animasi web yang paling banyak digunakan karena ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik dapat menunjang kebutuhan hardware yang tidak

tinggi dalam membuat berbagai animasi yang dapat menarik perhatian dan dapat ditampilkan diberbagai media, seperti web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan medianya sendiri. Menurut Jayadi (2008) Macromedia Flash adalah salah satu program software yang mampu menyajikan pesan audio, visual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat nyata, sehingga dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

Daya tarik dalam pembelajaran sangat berkaitan terhadap semangat belajar yang membuat keingintauan siswa pada pembelajaran sehingga prestasi maupun hasil belajar akan meningkat ketika siswa memiliki ketertarikan untuk mempelajari atau memahaminya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daya tarik didefinisikan sebagai “kemampuan menarik atau memikat perhatian”. Efektifitas daya tarik dalam meningkatkan motivasi dan retensi siswa untuk tetap baik dalam pembelajaran dengan menggunakan media sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan prestasi maupun hasil belajar siswa.

Observasi awal yang telah dilakukan delapan kali pertemuan di pondok pesantren Al-Islam Serang Banten, dalam proses belajar mengajar banyak siswa dikelas XII yang belum memiliki semangat dan daya tarik dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) banyak siswa yang tidak mengetahui perbedaan software dan hardware dikarenakan materi yang dijelaskan hanya berupa teori yang membuat tidak ada ketertarikan siswa untuk mengetahui materi yang diajarkan, hal ini pun sangat mempengaruhi terhadap prestasi dan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Salah satu faktor yang mempengaruhi karena tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang menampilkan secara visual dan memberikan gambaran tentang pemahaman pada materi dan para guru yang masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana atau dengan kata lain non visual (bahan ajar hanya menggunakan buku) yang membuat pembelajaran membosankan dan menyebabkan kurangnya semangat siswa untuk memahami materi yang disampaikan dan proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dengan menjelaskan materi melalui buku paket membuat siswa pasif dan hanya mampu menghafal sebuah informasi tanpa bisa mengaplikasikannya karena proses pembelajaran yang dilakukan hanya bertujuan untuk menyampaikan materi yang tercantum pada kurikulum tanpa meningkatkan semangat daya tarik siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Dalam

proses pembelajaran sebelum menggunakan Macromedia Flash banyak siswa kelas XII yang tidak bisa mengoperasikan komputer dengan baik dan benar dan kurangnya pemahaman tentang teknologi yang sudah ada seperti dalam mengoperasikan Microsoft Office hal ini disebabkan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan praktik dan gambaran atau cara-cara pengoperasian secara visual. Namun, dalam peningkatan daya tarik siswa juga harus dasar kemauan siswa sendiri jika dalam diri siswa tidak memiliki kemauan atau ketertarikan maka menggunakan media pembelajaranpun akan sangat sulit dipahami.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan pada permasalahan yang diteliti, metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Mansyhuri (2008) menjelaskan bahwa penelitian yang berifat deskriptif merupakan penelitian yang memberikan gambaran secermat mungkin mengenai suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian kuantitatif non eksperimen yang tergolong mudah. Penelitian ini menggambarkan data kuantitatif yang diperoleh menyangkut keadaan subyek atau fenomena dari sebuah populasinya. Instrumen penelitian yang sering digunakan pada penelitian ini adalah angket yang berisi beberapa item pertanyaan tentang persepsi terhadap masalah penelitian.

Metode deskriptif dalam penelitian ini untuk mendapatkan data dari sebuah sekolah dengan cara alamiah (bukan buatan), dengan mengedarkan sebuah kuesioner untuk melakukan pengumpulan data. Tujuan metode penelitian ini untuk memberikan gambaran kepada peneliti tentang bagaimana penelitian dilakukan, sehingga permasalahan dapat diselesaikan. Seperti penelitian pada umumnya, teknik pengumpulan data pada penelitian deskriptif ini dilakukan dengan studi dokumentasi dilanjut dengan observasi dan pemberian angket atau kuesioner. Data hasil penelitian diolah berdasarkan teknik analisis data yang sesuai, dan dalam penelitian ini digunakan variabel-variabel yang diukur melalui proses pembagian angket, yang selanjutnya menggunakan program SPSS Statistik Versi 23 dengan cara memasukkan data hasil angket dan diolah dengan menggunakan perhitungan statistik. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash atau disebut juga dengan variabel (X), dan variabel terikat yaitu daya tarik siswa atau disebut juga dengan variabel (Y).

Metode penelitian deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini dimaksud untuk mendapatkan gambaran bagaimana dan seberapa besar pengaruh media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash terhadap daya tarik siswa pada kelas XII Pondok Pesantren

Al-Islam Serang Banten. Bagian ini disajikan jika artikel merupakan hasil penelitian (hasil kajian tidak perlu menyajikan bagian ini).

Sugiyono (2019) berpendapat sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut, bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu, dan untuk menentukan sampel peneliti harus menentukan dengan teknik sampling.

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sample untuk menentukan sample yang akan digunakan dalam penelitian. Non probability sampling adalah salah satu teknik pengambilan sample yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sample. Dalam Non probability sampling memiliki beberapa teknik salah satunya teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2019: 85) Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 responden, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

Berdasarkan data diatas dengan jumlah populasi atau peserta didik kelas XII di pondok pesantren Al-Islam Serang Banten sebanyak 30 siswa maka dalam penentuan sampel pada penelitian ini peneliti menggunakan Non probability sampling dengan teknik sampling jenuh karena teknik penentuan sampel ini menjadikan semua anggota populasi sebanyak 30 siswa sebagai sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

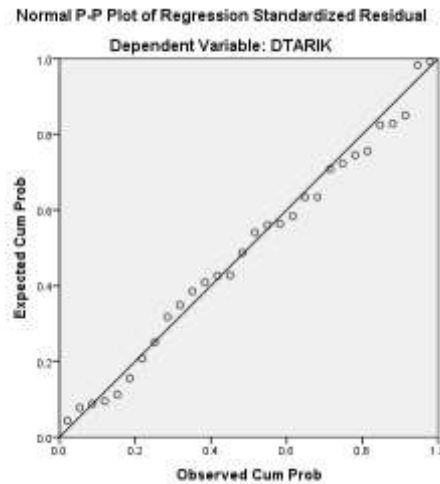
Responden yang dianalisis dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa dan penyajian data mengenai identitas responden dengan memberikan gambaran tentang keadaan diri responden, sedangkan prosedurnya dengan menyebarkan kuesioner secara langsung dan meminta responden untuk mengisi kuesioner, adapun gambaran tentang responden yang menjadi sampel dalam penelitian di klasifikasikan berdasarkan jenis kelamin. Hasil identifikasi dari klasifikasi diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Data Responden

Jenis kelamin	Jumlah responden	Presentase (%)
Laki-laki	12	40

Perempuan	18	60
Total	30	100

Pada uji asumsi regresi atau klasik hasil uji normalitas secara grafik distribusi normal akan membentuk suatu garis lurus diagonal dan plotting data residual akan dibandingkan dengan garis diagonal. Hasil penghitungan uji normalitas penelitian ini dengan melihat dari segi grafik yang ditunjukkan pada gambar grafik p-p plot berikut ini:



Gambar 1. Hasil Uji Normalitas P-P Plot

Pada gambar 1 dapat dilihat bahwa data penelitian memiliki penyebaran dan distribusi yang normal karena data memusat pada nilai rata-rata dan median atau nilai plot PP terletak digaris diagonal, maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Regresi Linier terhadap 30 Responden

Mode	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	22.253	9.151		2.432	.022
MEDPEM	.804	.109	.813	7.384	.000

a. Dependent Variable: DTARIK

Persamaan linier nya : $\hat{Y} = a+bX$

a : angka konstan dari unstandarized coefficients dengan nilai sebesar 22.253, jika media pembelajaran di anggap nol (0), maka skor daya tarik akan sama dengan 22.253

bX : angka koefisin regresi dengan nilai 0.804, jika skor media pembelajaran meningkat 1 poin, maka skor daya tarik akan meningkat sebesar 0.804.

Berdasarkan data diatas maka media pembelajaran (X) berpengaruh positif terhadap (Y) dengan persamaan regresi $\hat{Y} = 22.253+0.804 X$.

Tabel 4. Uji Statistik F terhadap 30 Responden

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	908.627	1	908.627	54.529	.000 ^b
Residual	466.573	28	16.663		
Total	1375.200	29			

a. Dependent Variable: DTARIK

b. Predictors: (Constant), MEDPEM

Pada tabel diatas ditampilkan hasil uji F yang dapat dipergunakan untuk memprediksi kontribusi aspek- aspek media pembelajaran terhadap daya tarik siswa. Dari penghitungan didapat nilai F_{hitung} sebesar 54,529. Karena nilai F_{hitung} (54,529) > nilai F_{tabel} (4.20) yang didapat dari $df1 = 1$ didapat dari hasil perhitungan ($df1 = k - 1$, dimana k adalah jumlah dari variabel bebas dan terikat yaitu sebanyak 2 variabel) dan $df2 = 28$ didapat dari hasil penghitungan ($df2 = n - k$ dimana n sebanyak 30 dikurangi k sebanyak 2), maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran (X) dengan signifikan memberikan kontribusi yang besar terhadap daya tarik (Y). Sehingga model regresi yang didapatkan layak digunakan untuk memprediksi. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Tabel 5. Uji Koefisien Determinasi terhadap 30 Responden

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
	.813 ^a	.661	.649	4.082

a. Predictors: (Constant), MEDPEM

Tabel di atas didapat nilai R Square 0,661 (66,1%), ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model regresi yang didapatkan dimana variabel independen yaitu media pembelajaran memiliki pengaruh terhadap variabel dependen daya tarik sebesar 66,1%. Sedangkan sisanya 33,9% dijelaskan oleh faktor atau variabel lain yang tidak diketahui dan tidak termasuk dalam analisis regresi ini.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh daya tarik siswa yang signifikan terhadap media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* pada pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi di kelas XII pondok pesantren Al-Islam Serang Banten dengan melalui uji normalitas yang terdistribusi secara merata dan memiliki pengaruh uji regresi linier yang positif antara media pembelajaran (X) dengan daya tarik (Y) dengan hasil uji f (uji simultan) menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu sebesar $54,529 > 4,20$ yang berada pada tingkat signifikan F 0.001 dan hasil uji koefisien determinasi (R^2) menyatakan media pembelajaran (X) memiliki pengaruh terhadap daya tarik (Y) sebesar 66,1%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian ini dilakukan uji validitas dan uji reliabel sebanyak dua kali dimana uji validitas dan uji reliabel pertama dilakukan untuk percobaan kepada 10 responden dengan hasil 100% valid dan reliabel dan uji validitas dan uji reliabel yang kedua kepada 30 responden terdapat satu pernyataan pada variabel (X) yang berbunyi "*Macromedia Flash* media yang membantu untuk memahami pembelajaran" dengan hasil $r_{hitung} < r_{tabel}$ yaitu -0,104 lebih kecil dari 0,36 sehingga pernyataan ini dikatakan tidak valid karena untuk siswa memahami pembelajaran tidak hanya tergantung pada *Macromedia Flash* yang digunakan saja bisa jadi melalui media yang lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data diatas, peneliti memperoleh kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* terhadap daya tarik siswa pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas XII Pondok Pesantren Al-Islam Serang Banten bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* terhadap daya tarik siswa dengan dibuktikan hasilnya dari penelitian ini menunjukkan bahwa uji f (uji simultan) menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu sebesar $54,529 > 4,20$ sehingga media pembelajaran (X) bekerja sama secara simultan terhadap daya tarik siswa (Y) dan seberapa besar pengaruh media pembelajaran terhadap daya tarik siswa dibuktikan dengan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa uji koefisien determinasi (R^2) menyatakan variabel independent (X) memiliki pengaruh terhadap variabel dependent (Y) sebesar 66,1% sehingga dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan diatas maka saran yang dapat peneliti berikan sebagai bahan masukan baik secara teoritis maupun praktis adalah Media Pembelajaran harus ditingkatkan, karena merupakan variabel yang berpengaruh terhadap

daya tarik siswa. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan seperti *Macromedia Flash*, power point, blog dan media lainnya yang dapat menarik daya tarik siswa untuk melakukan pembelajaran dan meningkatkan prestasi dan hasil belajarnya. Selain itu, dalam upaya meningkatkan daya tarik siswa sebaiknya melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan dan dengan menggunakan media proses pembelajaran akan lebih rilex.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. (2007). *Kamus besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2011). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2010). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Imam, Heryanto, Triwibowo, dan Totok. (2018). *Path analysis menggunakan SPSS dan excel*. Bandung: Informatika.
- M, Mursalim. (2018). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap hasil belajar IPA System Pencernaan Pada Manusia Siswa di SD Kelas V Inpres Bontomania Kota Makassar." (Universitas Muhammadiyah Makassar).
- Nasria. (2020). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMP UNISMUH Makassar." (Universitas Muhammadiyah Makassar).
- Noor, Muhammad. (2021). *Media pembelajaran berbasis teknologi*. Jakarta: PT. Multi Kreasi Satu Delapan.
- Prameswara, Ajeng N. (2018). "Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Muhammaadiyah 2Kalirejo Lampung Tengah." (UIN Lampung).
- Priyanto, D. (2016). *Belajar alat analisis data dan cara pengolahannya dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ramadianto, Yuda A. (2008). *Membuat gambar vektor dan analisis atraktif dengan Macromedia Flash profesional 8*. Bandung: Yrama Widya.
- S, Aji P. (2012). "Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 PokokNahasa Internet Pada Mata Pelajaran TIK Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPA SMAN 6 Purworejo." (Universitas Negeri Yogyakarta).
- S, Haryanto, dan D Ibrahim El N M. (2017). *Macromedia Flash (Software Aplikasi Animasi)*. Jakarta: Adfale Prima Cipta.
- Siregar, S. (2017). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slamento. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2010). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suryadi, Ahmad. 2020. *Teknologi dan media pembelajaran jilid 1*. Sukabumi: CV. Jejak Anggota IKAPI .

Universitas Bina Bangsa. 2021. *Pedoman penulisan skripsi dan jurnal ilmiah versi 0.4*. Serang: UNIBA.

Widoyoko, Eko P. 2012. *Teknik penyusunan instrumen penelitian* . Yogyakarta: Pusat Belajar.