

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MACROMEDIA
FLASH DALAM MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X
DI SMA 2 SUNGAI PENUH**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
Strata Satu (S1)*



Oleh:

YUDIKA REVA
73477/ 2006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI

JURUSAN GEOGRAFI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2013

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN *SOFTWARE MACROMEDIA FLASH* DALAM MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X DI SMA 2 SUNGAI PENUH

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
Strata Satu (S1)*



Oleh:

YUDIKA REVA
73477/ 2006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI

JURUSAN GEOGRAFI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2013

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial (FIS)
Universitas Negeri Padang

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN SOFTWARE MACROMEDIA
FLASH DALAM MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS X
DI SMA 2 SUNGAI PENUH**

Nama : YUDIKA REVA

BP/NIM : 2006/73477

Jurusan : Pendidikan Geografi

Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juni 2013

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

Ketua : Drs. Afidhal M.Pd

1.



Sekretaris : Dr. Khairani M.Pd

2.



Anggota : Triyatno S.Pd, M.Si

3.



Anggota : Drs. Zawirman

4.



Anggota : Febriandi S.Pd, M.Si

5.



ABSTRAK

YUDIKA REVA. 73477/2006. :“Efektifitas Penggunaan *Software Macromedia Flash* Dalam Pembelajaran Geografi Kelas X Di SMA 2 Sungaipenuh.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Geografi melalui pembelajaran konvensional di SMA 2 Sungaipenuh. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software macromedia flash* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Geografi kelas X di SMA 2 Sungaipenuh.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan *quasy eksperimen*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes. Dengan menggunakan soal objektif sebanyak 60 soal, dibagi menjadi 20 soal permateri sebagai instrumen. Jumlah populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA 2 Sungaipenuh. Yang berjumlah 192 orang. Sampel yang diambil dengan menggunakan teknik purpose sampling di mana kelas XA dengan jumlah siswa 31 sebagai kelas eksperimen dan XB dengan jumlah siswa yang sama sebagai kelas kontrol. Total jumlah sampel adalah 62 orang. Data dari penelitian ini adalah hasil t-tes dari soal instrumen.

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan hal-hal berikut: (1) *Software macromedia flash* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Geografi di SMA 2 Sungaipenuh. (2) Kurangnya kreatifitas guru dalam mendisain media pembelajaran bagi siswa. (3) Terdapat pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa jika menggunakan media visualisasi dalam pembelajaran.

Key word: Efektifitas macromedia flash, Pembelajaran dengan menggunakan macromedia flash, Pengaruh media visualisasi dalam meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis persembahkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia Nya, Serta kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Efektifitas Penggunaan Software Macro MediaFlash Dalam Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di Sma 2 Sungai penuh”**, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Shalawat dan salam penulis aturkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan Umat Islam.

Selama menyelesaikan skripsi ini penulis sudah cukup banyak menerima bimbingan dan saran serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Drs. Afdhal, M.Pd selaku pembimbing I dan Dr. Khairani M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Triyatno, S.Pd, M.Si selaku Penasehat Akademis yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat dan motivasi selama masa perkuliahan.
3. Triyatno, S.Pd, M.Si, Drs. Zawirman, dan Febriandi, S.Pd, M.Si selaku dosen penguji.
4. Kepada semua sahabatku serta pihak-pihak lain yang tidak tersebutkan dan ikut membantu.

Semoga semua bantuan, bimbingan dan arahan yang telah diberikan kepada penulis dapat menjadi amal ibadah disisinya-Nya dan mendapat balasan setimpal. Amin.

Penuli menyadari dalam skripsi ini masih terdapat kesalahan-kesalahan, oleh karena itu penulis meminta kritik dan saran, sebagai pelajaran untuk penulis untuk masa yang akan datang. Atas perhatiannya penulis ucapan terima kasih.

Padang, Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
 BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	9
1. Efektifitas	9
2. Hakekat Belajar dan Pembelajaran	12
3. Sumber Belajar.....	14
B. Pembelajaran Dengan Menggunakan <i>Macromedia Flash</i> ...	18
C. Pembelajaran Geografi.....	19
D. Manfaat <i>Macromedia Flash</i> Dalam pembelajaran	22
E. Kerangka Konseptual.....	24
F. Hipotesis.....	25

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	26
B. Populasi dan Sampel	27
C. Tempat Dan Waktu Penelitian	29
D. Variabel, Jenis Data, Dan Sumber Data	30
E. Teknik Pengumpulan Data	30
F. Instrumen	31
G. Teknik Analisis Data.....	35
H. Pemilihan Lokasi.....	39

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Sekolah Penelitian	40
B. Profil Dan Visi Misi Sekolah.....	40
C. Deskripsi Data	50
D. Analisis Data.....	61
E. Pembahasan	64
F. Keterbatasan Penelitian	67

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	68
B. Implikasi	68
C. Saran	69

DAFTAR PUSTAKA	70
-----------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

1. Peta Administasi Kota Sungai Penuh
2. Tabulasi Data
3. Angket Pembelajaran

DAFTAR TABEL

1. Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas X 2011/2012.....	3
2. Populasi Dan Sampel Siswa-Siswi Kelas X	29
3. Kisi-Kisi Instrumen	31
4. Rancangan Penelitian	36
5. Nilai Skala Likert	36
6. Kondisi Siswa SMA 2 SUNGAIPENUH 3 Tahun Terakhir	41
7. Prestasi Yang Dicapai Oleh Sekolah (Akademik)	41
8. Prestasi Yang Dicapai Oleh Sekolah (Non Akademik).....	44
9. ANGKA MENGULANG SISWA 3 TAHUN TERAKHIR	46
10. Kondisi Guru.....	46
11. Sarana dan Prasana.....	46
12. Keadaan Siswa	47
13. Anggaran Sekolah	47
14. Daya Beda Soal Kelompok 1	53
15. Daya Beda Soal Kelompok 2	53
16. Daya Beda Soal Kelompok 3	54
17. Indeks Kesukaran Soal Kelompok 1	56
18. Indeks Kesukaran Soal Kelompok 2	56
19. Indeks Kesukaran Soal Kelompok 3	57
20. Perbandingan Hasil Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	59
21. Table Analisis Pretest	60
22. Perbandingan Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	61

23. Hasil analisis uji normalitas.....	62
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era globalisasi telah membawa dampak yang besar terhadap dunia pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi seluruh umat manusia. Pendidikan bertujuan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, baik dari segi fisik, mental dan emosional. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam UU No. 20 pasal 3 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia, sehat, berilmu,cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berbagai cara telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna. Salah satu cara tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi telah banyak digunakan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi ditujukan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Pada hakikatnya kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi. Proses yang harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian atau tukar menukar pesan atau informasi pada setiap pembelajaran Geografi kepada peserta didik. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, ide, pengalaman, dan sebagainya.

Banyak sumber belajar disekitar kehidupan peserta didik yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, baik yang *didesain* maupun *non desain*. Menurut Sudjana dan Rivai (2003:76) sumber belajar adalah : “Daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan”. Namun kenyataannya belum dimanfaatkan secara optimal. Dalam pembelajaran sebagian besar guru cenderung masih memanfaatkan buku teks sebagai sumber belajar utama. Ungkapan ini diperkuat oleh Parcepal dan Ellington (1984), bahwa dari sekian banyaknya sumber belajar hanya buku teks yang banyak dimanfaatkan.

Kenyataan di lapangan masih jauh dari harapan. Dari hasil pengamatan di beberapa SMA di kota Sungai Penuh. Guru hanya menyampaikan materi secara konvesional kemudian memberikan latihan dan soal. Tidak ada variasi dalam cara penyampaian materi membuat siswa menjadi kurang antusias dalam mendengarkan penyampaian materi yang diberikan oleh guru. Akibatnya nilai siswa menjadi rendah karna tidak mengetahui konsep yang sebenarnya. Hal ini dapat dilihat dari tabel nilai ulangan harian siswa berikut:

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas X

No	Kode siswa	UH 1	Uh 2	No	Kode siswa	UH1	UH2
1	A	60	70	15	O	65	65
2	B	65	60	16	P	65	65
3	C	65	80	17	Q	60	65
4	D	55	65	18	R	60	70
5	E	60	80	19	S	65	70
6	F	75	70	20	T	65	70
7	G	65	80	21	U	70	70
8	H	55	70	22	V	65	70
9	I	75	80	23	W	60	70
10	J	80	70	24	X	65	75
11	K	65	70	25	Y	60	50
12	L	75	70	26	Z	60	60
13	M	55	65	27	AB	60	60

Sumber: Pengolahan data primer 2011

Hal ini ingin dibuktikan sendiri oleh penulis. Dalam mata pelajaran Geografi. biasanya disampaikan oleh guru dengan demonstrasi tanpa ada variasi dari sumber belajar, kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan sumber belajar, dan pemanfaatan sarana yang tersedia seperti Infokus tetapi guru tidak menggunakannya karena masih banyak guru yang gagap teknologi, tidak seimbangnya suara guru dengan ruangan dan banyaknya siswa, kurang bersemangatnya siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa melakukan kesibukan-kesibukan lain seperti mengganggu teman, bercerita, dan berdampak pada hasil pembelajaran yang tidak diharapkan pada akhir semester.

Untuk memperbaiki kondisi tersebut, kita perlu melakukan berbagai usaha diantaranya adalah melakukan pembaharuan, salah satunya dengan menggunakan

software macromedia flash pada proses pembelajaran mata pelajaran Geografi. Usaha pembaharuan dalam penggunaan macromedia flash ini bertujuan untuk membuat siswa tidak jemu dan tidak bosan dengan cara guru memberikan atau menyampaikan pembelajaran, serta membangkitkan kembali semangat guru dalam merancang dan mendesain media pembelajaran sehingga siswa menjadi semangat dan aktif dalam belajar. Salah satunya menggunakan media pembelajaran dengan mengaplikasikan software macromedia flash.

Software macromedia flash adalah software yang banyak dipakai oleh desainer web karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas user. Macromedia Flash merupakan sebuah program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu media yang interaktif, menarik dan juga dapat digunakan untuk menghasilkan animasi pencitraan Geografi, seperti peta, pergerakan lempeng benua, pergerakan angin dll. Dengan adanya disain media pembelajaran yang menarik hendaknya dapat memacu guru untuk lebih berkreatif lagi serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan suatu perubahan pada proses pembelajaran dengan melaksanakan penelitian yang berjudul Efektifitas Penggunaan Software Macromedia Flash dalam mata Pelajaran Geografi Kelas X di SMA2 SungaiPenuh.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang akan dikaji dalam skripsi ini, antara lain :

1. Kurangnya fasilitas/alat praktik untuk pelajaran Geografi
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru (Teacher Centered)
3. Hasil belajar Geografi siswa rendah.
4. Kurangnya perhatian peserta didik terhadap pelajaran yang diberikan pendidik.
5. Pembelajaran konvensional yang lebih cenderung membosankan dan kurang interaktif dan komunikatif dalam mentransfer pengetahuan.
6. Menurunnya motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
7. Kemampuan dan keterampilan pendidik yang masih minim dalam mendesain pembelajaran.
8. Langkah-langkah pembelajaran Geografi dengan menggunakan software macromedia flash pada pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan terpusat, maka penulis perlu membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Materi Geografi yang di berikan dalam penelitian untuk kelas X semester 1
2. Langkah-langkah Penggunaan software macromedia flash sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi.

3. Keefektifan penggunaan software macromedia flash sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi. Dalam materi ajar kelas X semester 1 yaitu :
 - Standar Kompetensi: memahami sejarah pembentukan bumi
 - Kompetensi Dasar: Menjelaskan sejarah pembentukan bumi.
 - Materi Pembelajaran:
 - I. Proses terjadinya bentuk bumi.
 - II. Karakteristik lapisan bumi
 - III. Teori tektonik lempeng
4. Hasil belajar yang diukur adalah ranah kognitif menggunakan tes tertulis yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai (post test).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana efektivitas pembelajaran Geografi dengan menggunakan software macromedia flash dalam memperpanjang proses pengajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran serta implementasi pembelajaran dengan media pada mata pelajaran Geografi.

E. Tujuan Penulisan

Mendapatkan gambaran yang jelas tentang keefektifan penggunaan Software Macromedia Flash sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa Geografi di SMA 2 SungaiPenuh.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah penelitian yang dikemukakan di atas, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi:

1. Kepala Sekolah:
 - a) sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan pembinaan dan pelatihan guru dalam penggunaan media pembelajaran.
 - b) Setelah dilaksanakannya penelitian ini diharapkan hasil pembelajaran dengan Software macromedia flash dapat menjadi umpan balik untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran dan meningkatkan kualitas atau mutu sekolah melalui peningkatan prestasi siswa dan kinerja guru.
2. Bagi Guru:
 - a) sebagai media pembelajaran yang baru guna menambahkan inovasi cara-cara belajar yang efektif. Dengan menggunakan fasilitas-fasilitas yang tersedia di sekolah.
 - b) Jika hasil penelitian ini dirasakan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menggunakan media pembelajaran menggunakan Software macromedia flash sebagai usaha memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran, mendorong peningkatan profesionalisme guru, memperbaiki kinerja guru serta menumbuhkan wawasan berfikir ilmiah.
3. Bagi Penulis, untuk menambah pengalaman dan wawasan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pendidikan di program studi Pendidikan Geografi Jurusan Geografi Fakultas Ilmu sosial Universitas Negeri Padang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *macromedia flash* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Geografi siswa kelas. sehingga dapat disimpulkan penggunaan *software macromedia flash* efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisa data, terdapat perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan *software macromedia flash* sebagai media pembelajaran dan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dengan tingginya nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dari pada nilai rata-rata siswa kelas kontrol.

B. Implikasi

Berdasarkan analisis data diatas dapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *macromedia flash* efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga baik juga digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti dengan nilai posttest penelitian yang lebih tinggi pada kelas eksperimen daripada kelas kontrol. Dengan demikian ini berarti, penggunaan *software macromedia flash* efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa.

C. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis mengemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat memberi manfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yakni:

1. Perlu adanya penyuluhan atau pelatihan kepada guru-guru yang ada di SMA N 2 Sungai penuh. Terutama guru geografi tentang penggunaan media visualisasi seperti macromedia flash sebagai media pembelajaran. Agar kreatifitas guru dalam mendisain cara pembelajaran makin bertambah.
2. Penggunaan *software macromedia flash* sebagai media pembelajaran dapat digunakan oleh guru khususnya guru geografi di sekolah sebagai alternatif dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Penelitian ini masih terbatas pada ranah kognitif, oleh karena itu diharapkan penelitian dengan menggunakan macromedia flash dapat dilaksanakan untuk melihat aspek lainnya seperti aspek afektif, maupun psikomotor.
4. Diharapkan agar penggunaan macromedia flash tidak hanya diterapkan pada mata pelajaran Geografi tetapi juga pada mata pelajaran lainnya.
5. Guru hendaknya memikirkan untuk menggunakan media-media lain yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran agar terjadi peningkatan hasil belajar

DAFTARPUSTAKA

Ahmad Rivai Nana Sudjana. d 2003. Teknologi Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Arikunto Suharsimi , 2009. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Basuki Sulistyo . 1998. Dasar-Dasar Teknologi Informasi. Jakarta : universitas Terbuka.

cahayalaili.blogspot.com/2011/05/teknik-pengolahan-data-deskriptif.html

Daniar. 2011. Cara Menentukan dan Pengertian Ide Pokok, Kesimpulan, Ikhtisar.

Eggen .2006. Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Belajar.

Flash Mx 2004 6.0 Computer Assisted Intruction. Yogyakarta : Ardana Media.

Gagne dan Briggs 1979 .Principles of instructional design

Hujair Sanaky. 2009. Media Pembelajaran. Yogyakarta

John morgan. 1978 .resource books for teachers

Khairani, 2009. panduan menyusun proposal penelitian dengan mudah.

Mudjiono Dimyanti. 1999. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Nasution S. 2006 Metode Research. Jakarta : Bumi Aksara.

Oemar hamalik. 2001. Proses belajar mengajar.

Sanjaya W. 2009. Stategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan.

Setyono Budi. Dkk. 2006. Media Pembelajaran Berbasis Software Macromedia

Siagian .2001. Sistem informasi manajemen

Slavin. 2010. Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik
Cara Menentukan dan Pengertian Ide Pokok, Kesimpulan dan Ikhtisar.

shvoong.com/social-sciences/education/2256468-indikator-dalam-menentukan-keefektifan-pembelajaran.

Starawaji. 2009. Maret 1. “Efektivitas Pembelajaran”

Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta