

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIAFLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**METTI RAHMAH
1305588/2013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

Nama : Metti Rahmah

Nim : 1305588

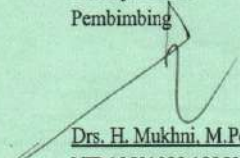
Program Studi : Pendidikan Matematika

Jurusan : Matematika

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 25 Februari 2021

Disetujui oleh :
Pembimbing



Drs. H. Mukhni, M.Pd
NIP.19591029 198503 1 001

PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Metti Rahmah
NIM/TM : 1305588 / 2013
Program Studi : Pendidikan Matematika
Jurusan : Matematika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

dengan judul

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PESERTA DIDIK**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

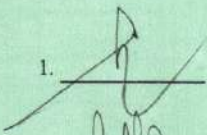
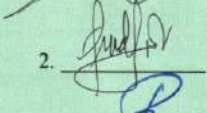
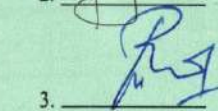
Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Matematika

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Negeri Padang

Padang, 25 Februari 2021

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs. H. Mukhni, M.Pd.	1. 
2. Anggota : Fridgo Tasman, S.Pd, M.Sc.	2. 
3. Anggota : Ronal Rifandi, S.Pd, M.Sc.	3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tagan di bawah ini :

Nama : Meti Rahmah
NIM : 1305588
Program Studi : Pendidikan Matematika
Jurusan : Matematika
Fakultas : matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul "**Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik**" adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam tradisi keilmuan. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 25 Februari 2021

Saya yang menyatakan,

Diketahui oleh,

Ketua Jurusan Matematika



Dra. Media Rosha, M.Si
NIP.19620815 198703 2 004



Meti Rahmah
NIM.1305588

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, dengan menyebut nama Allah dipermulaan kata untuk menuliskan kata demi kata persembahan hingga tulisan ini tercetak bersih di atas kertas wangi. Tulisan ini begitu dinantikan dari waktu yang sangat lama, begitu lamanya sempat terlelap begitu nyenyak hingga tersadarkan oleh deringan panggilan untuk mengingatkan perjalanan ini bukan limit tak hingga tetapi menuju satu, ya satu kata. Kata sarjana dibelakang nama.

Alhamdulillahirabbil'alamiin, Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam. Tiada kata-kata yang pantas terucap pertama kali melainkan ungkapan syukur yang tiada hentinya terlafazkan. Akhirnya tulisan ini bukan lagi dalam penantian panjang melainkan sudah menjadi kenyataan. Ini bukti nyata proses menggapai gelar sarjana untuk mengambil bukti tanda sarjana akan dihadiahkan kepada amak dan apak.

Salawat beriringkan salam tiada hentinya dihadiahkan untuk baginda Rasulullah. Urusan yang dianggap sulit tiada terasa penatnya, begitu banyak orang baik yang melancarkan urusan dalam kebaikan. Di mulai dengan bismillah, berakhir dengan kata Alhamdulillah. Selama prosesnya perbanyak Astagfirullah dan Allahummasbali"ala muhammad wa"ala ali sayidina Muhammad. Insyallah berkahnya luar biasa nikmat.

Sebuah tulisan ilmiah ini dipersembahkan untuk orang-orang tercinta yang selalu mendoakan, memberi semangat melalui lisan maupun tulisan, menguatkan dengan rangkaian kata-kata motivasi, dan dorongan hingga tulisan ini berhasil diselesaikan. Terciptanya tulisan ini menandakan telah selesainya perjuangan untuk memperoleh gelar sarjana dan sudah mendapatkan gelar "Sarjana Pendidikan (S.Pd)".

Pertama sekali ucapan terima kasih untuk orang hebat yang sudah memberikan kesempatan kepada bayi perempuan untuk melihat indahnya dunia dengan harapan-harapan yang terselip dalam doa. Orang hebat itu yang dipanggil anak-anaknya dengan sebutan Amak dan Apak. Mereka memberikan nama "Me'ti Rahmah" untuk bayi perempuan itu, bukan anak perempuan yang pertama tetapi yang kedua. Anak ketiga dari lima bersaudara dengan nama kecil yang tersemat adalah "Me't". Begitu banyak harapan Amak dan Apak terhadap kami, tak sedikit kekecewaan yang kami berikan. Amak Apak, Maafkan anak perempuanmu ini begitu banyak kekurangan bahkan hingga saat ini masih menorehkan kekecewaan. Amak, Apak, terima kasih sudah percaya penuh dan selalu memberi semangat stiap tindakan yang me't ambil meskipun itu mengecewakan tapi tak pernah ungkapan kekecewaan itu terlontar. Terima kasih atas pengorbanan Amak dan Apak selama ini, telah mendidik me't begitu baik, dan membesarkan me't dengan penuh kasih sayang, dan menjawab nyinyiran orang tentang kata kapan tanpa ada kata bosan. Maafkan me't sudah menyulitkan Amak dan Amak tiap hari harus dihadapkan dengan pertanyaan yang sama tentang me't. Alhamdulillah berkat doa Amak dan Apak, pertanyaan yang lebih tepatnya sebuah nyinyiran itu terjawab. Impian Amak dan apak mempunyai anak sarjana tercapai walaupun itu dalam kata terlambat. Ini secuil kebahagiaan untuk Amak dan Apak yang dapat me't persembahkan.

Teruntuk keempat saudara terbaik me't, Dasal, Niaya, Bontet (Mit'ta), dan Sibungsu Ana (Syufra), terima kasih untuk semangat, motivasi, arahannya, dan yang paling sangat penting selalu sedia menghapus air mata untuk anak tengah yang diperlakukan sebagai anak bungsu. Tidak luput ucapan terima kasih teruntuk kak ipar dan abang ipar. Untuk Kak Sealny dan Dek Nata, akhirnya Angah sudah selesai sekolahnya, Bang Ardan dan Dek Adan, Mama sudah menyelesaikan sekolah. Kita bisa bermain tanpa ada alasan mama sekolah lagi. Terima kasih untuk seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberi semangat agar me't bias cepat wisuda.

Ada seseorang yang tak luput semangatnya untuk sampai pada tahap ini. Terima kasih, Bang Aan sudah mengingatkan kembali pada mimpi yang nyaris mati. Satu persatu mimpi itu kembali terasa nyata, apa ini sudah telambat? Tentu saja terlambat, bukan berarti tidak memulai untuk mewujudkan impian menjadi nyata. Orang yang paling antusias dengan progress menuju sarjana dan menghitung hari demi hari menuju wisuda met. Maafkan jika met sering mengeluh dan terima kasih sudah mengingatkan jika met kuat tidak selemah yang dipikirkan dan selalu menguatkan ketika gamang. Semangat untuk abang menyelesaikan studinya di Negeri Tirai Bambu dan sampai jumpa di Ranah Minang.

Selanjutnya terima kasih teman seperjuangan yang telah memberi semangat agar kita sama-sama diwisuda, Bang Fauzhan curi start mendapatkan S.Pd, Resy teman satu pembimbing yang selalu mengingatkan saat blank, Yulia, Itmi, Suci Bilqis, Rival, Roma, Agung, Rizky, Suci Bilqis, Sartika dan terakhir Yeyen, Allah mengizinkan kita sama-sama wisuda di saat terakhir ketika harapan itu nyaris hilang kabar bahagia itu datang. Terima kasih teman-teman satu angkatan yang sedia diganggu dengan pertanyaan-pertanyaan seputar skripsian lagi. Spesial terima kasih untuk Opet (vetrike), mama Sus, Ace, Bambang yang sudah memberi ruang untuk ketenangan jiwa menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih untuk Momen, dik sepupu sekaligus teman sekamar setahun belakang yang sudah mau direpotkan setiap saat dan untuk teman-teman kosan Ayah yang menjadikan kamar depan jadi basecamp. Terima kasih juga untuk teman momen, C sudah mau membantu bikin media pembelajaran meskipun akhirnya tidak met pakai.

Alhamdulillah dan terima kasih untuk diri sendiri telah berjuang hingga akhir, meskipun di awal kuliah sempat kepikiran untuk menghentikan perjalanan yang baru dimulai. Banyak pelajaran kehidupan yang met dapat dari perjalanan menuju Sarjana, beberapa diantaranya : 1) jangan lari dari masalah, 2) just do it, don't think, apalagi overthinking terhadap sesuatu yang belum tentu begitu kebenarannya, 3) jadilah wanita cerdas yang kuat yang tidak bisa dilemahkan oleh pemikiran negative, 4) lakukan pekerjaan dengan sepenuh hati, 5) jadikan masa lalu adalah pelajaran agar tidak terulang Kembali di masa akan datang, masih banyak yang lain lagi.

Terakhir. Terima kasih, untuk siapapun yang tak disebutkan Namanya, bukan tidak mau kadang met tidak mengingat Namanya hanya saja kebaikan demi kebaikan akan selalu teringat jelas dalam ingatan.

Salam sayang,

Metti Rahmah, S.Pd

ABSTRAK

Metti Rahmah : Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik

Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa materi pelajaran sehingga peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan secara teoritis apakah pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash* untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian studi literatur. Penelitian ini merupakan serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, yaitu dengan mengumpulkan data-data yang bersumber dari berbagai jurnal, buku-buku yang berkaitan dengan objek yang akan dibahas, mengambil data pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian dengan jenis data yang digunakan adalah data sekunder. Setelah mengumpulkan data kemudian melakukan *review* terhadap beberapa istilah penting dalam penelitian. Beberapa literatur diperoleh dari berbagai sumber referensi. Istilah penting yang didefinisikan dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Lalu, dilakukan analisis jurnal berdasarkan semua literatur yang telah diperoleh dengan menyusun hasil penelitian. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan hasil yang diperoleh dari analisis jurnal dengan teori-teori yang ada. Kemudian menyusun kesimpulan berdasarkan hasil analisis. Terakhir yaitu mengajukan saran berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh.

Berdasarkan studi yang dilakukan diperoleh bahwa ada pengaruh media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

Kata Kunci - Media Pembelajaran, *Macromedia Flash*.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik"**. Penulisan skripsi ini merupakan persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang.

Terwujudnya penulisan untuk skripsi ini tidak terlepas bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. H. Mukhni, M. Pd sebagai pembimbing dan penasehat akademik,
2. Bapak Fridgo Tasman, S.Pd, M.Sc sebagai penguji dan Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang,
3. Bapak Ronal Rifandi, S.Pd, M.Sc sebagai penguji,
4. Ibu Dra. Media Rosha, M.Si sebagai Ketua Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang,
5. Bapak Defri Ahmad, M. Si sebagai sekretaris Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang,
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Matematika FMIPA Universitas Negeri Padang,
7. Kepala SMP Negeri 15 Padang beserta Bapak/Ibu Wakil Kepala Sekolah,

8. Guru Bidang Studi Matematika SMP Negeri 15 Padang beserta Majelis Guru dan Staf Tata Usaha SMP Negeri 15 Padang,
9. Rekan-rekan Jurusan Matematika khususnya Prodi Pendidikan Matematika FMIPA UNP angkatan 2013.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan, arahan, dan bimbingan yang Bapak, Ibu, dan rekan-rekan berikan menjadi amal kebaikan dan mendapat balasan yang sesuai dari Allah SWT. Penulis telah menulis skripsi dengan maksimal, tetapi menyadari keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki sehingga mungkin terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun untuk kesempurnaan karya ilmiah yang akan datang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi Pendidikan dan pengajaran matematika serta menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT.

Padang, Februari 2021

Metti Rahmah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Pembatasan dan RumusanMasalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Kerangka Konseptual.....	27
C. Pertanyaan Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Diagram Alir	29
B. Jenis Penelitian.....	30
C. Metode Pengumpulan Data.....	30
D. Analisis Data.....	31
BAB IV PEMBAHASAN	34
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	67
A. Simpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual.....	28
Gambar 2. Diagram Alir Konsep yang Diteliti	29
Gambar 3. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	35
Gambar 4. Tampilan awal <i>Macromedia Flash</i>	54
Gambar 5. Tampilan Pilihan pada <i>Creat New</i>	55
Gambar 6. Bentuk Tampilan <i>Flash Document</i>	55
Gambar 7. Tampilan <i>Menu Bar</i>	56
Gambar 8. Tampilan <i>Toolbox</i>	57
Gambar 9. Tampilan <i>Stage</i>	60
Gambar 10. Tampilan <i>Properties</i>	61
Gambar 11. Data Statistik Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	63
Gambar 12. Rata-Rata Nilai Pretest dan Postest Kelas Eksperimen dan Kontrol	64
Gambar 13. Data Angket Respon Peserta Didik.....	65

\

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Zahwa Syah Putri : Pengaruh Multimedia Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Pada Materi Pokok Persegi Panjang Dan Persegi Kelas VII Di Mts Al-Ulum Medan T.P 2016/2017

Lampiran 2. Hendri Raharjo : pengaruh penggunaan macromedia flash terhadap hasil belajar pada pokok pembahasan geometri dimensi tiga

Lampiran 3. Khoerul Umam : Pengaruh Menggunakan Sftware Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII

Lampiran 4. Marchamah Ulfa : Pengaruh Media Pembelajaran Makromedia Flash Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Hasil Belajar Siswa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu investasi pembangunan sumber daya manusia yang amat diperlukan dalam pembangunan disegala bidang, dalam prosesnya pendidikan selalu mengalami perubahan sesuai dengan kehidupan masyarakat yang selalu berubah. Pendidikan juga merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari kurikulum dan sistem pendidikan yang tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003, dijelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat jasmani, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis. Salah satu cara yang bisa dilakukan dengan meningkatkan kualitas pendidikan yang ditempuh dengan memperbaiki komponen-komponen pembelajaran disekolah diantaranya dalam mengembangkan media pembelajaran. Media dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Menurut Sukiman (2012), media memiliki fungsi yang penting dalam membantu kelancaran proses dan efektivitas pencapaian hasil belajar.

Salah satu ilmu yang berpengaruh adalah matematika, matematika sangat dibutuhkan dikehidupan sehari-hari. Matematika dapat membuat manusia berpikir

logis, rasional, dan percaya diri. Matematika dapat diaplikasikan dengan memerlukan kemampuan menyampaikan informasi, menghitung dan mengukur. Matematika juga adalah ilmu yang sangat berpengaruh dalam perkembangan teknologi dan pengetahuan. Oleh sebab itu, matematika menjadi bagian mata pelajaran yang wajib dipelajari di semua jenjang pendidikan, dimulai dari tingkat yang paling rendah sampai pada tingkat yang paling tertinggi.

Namun, kenyataan yang terjadi saat ini matematika menjadi momok atau memberikan ketakutan tersendiri pada peserta didik. Kebanyakan orang memandang matematika adalah sekumpulan rumus-rumus dan peraturan yang harus dimengerti. Akibat dari banyaknya pandangan-pandangan yang buruk terhadap pembelajaran matematika, pendidik harus bisa membuat pembelajaran matematika semenarik mungkin agar peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika harus berjalan dengan baik agar terciptanya pembelajaran yang kondusif, salah satu cara untuk mencapai tujuan guru harus menggunakan media dengan baik dan kreatif mungkin agar pembelajaran menarik.

Berdasarkan observasi penulis di SMP Negeri 15 Padang yang dilaksanakan pada Februari-Maret 2019, diketahui bahwa di SMP Negeri 15 Padang menggunakan kurikulum 2013, dengan mengamati kegiatan pembelajaran matematika pada kelas VII terlihat peserta didik tidak memanfaatkan waktu dengan baik dalam pembelajaran, kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, kebanyakan peserta didik tidak fokus dan kurang antusias terhadap kegiatan pembelajaran.

Pada observasi tersebut saat kegiatan pembelajaran berlangsung terlihat, peserta didik cenderung hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan guru, bahkan beberapa bahkan beberapa peserta didik tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru dengan serius. Dilihat ketika guru menerangkan pelajaran dan pemberian tugas peserta didik cenderung tertarik dengan hal lain yang tidak berhubungan dengan mata pelajaran matematika seperti berbicara dengan teman sebelah, meribut sehingga suasana kelas menjadi heboh, beberapa peserta didik bahkan tidur saat belajar, keluar kelas dengan alasan ke toilet, dll.

Peserta didik malas bertanya sehingga tidak mampu mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Sehingga ini berpengaruh terhadap kondisi kelas dan hasil belajar peserta didik yang kurang optimal. Adapun tindakan guru untuk menghentikan keributan di dalam kelas seperti menegur, menasehati, dll. Akan tetapi peserta didik tersebut tidak menghiraukan dan sibuk berbicara dengan teman dibelahnya. Namun, ada beberapa peserta didik yang masih memperhatikan dan menyimak apa yang dijelaskan guru. Proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, mengerjakan soal, diberikannya tugas rumah dan dibantu dengan media cetak untuk menunjang proses pembelajaran dalam hal ini guru masih minim menggunakan komputer sebagai sarana untuk menyampaikan materi.

Namun, diperoleh informasi bahwa penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran matematika tergolong rendah. Hal ini terlihat dari ujian MID Semester Ganjil tahun ajaran 2018/2019 yang dilaksanakan tanggal 26 Maret 2019, peserta didik tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Saat ini dunia sedang menghadapi pandemi *Corona Virus Disease 19 (covid-19)*, Indonesia salah satu Negara yang terkena dampak dari pandemi ini, mengakibatkan terhambatnya aktivitas di luar rumah setiap orang. Pandemi *covid-19* ini berdampak pada segala aspek kehidupan, tidak terkecuali pada pendidikan. Memberikan pengaruh cukup signifikan, perubahan total untuk proses belajar mengajar yang semula bertatap muka beralih ke pembelajaran berbasis online. Perkembangan teknologi dapat membantu proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajara.

Kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran matematika sangatlah berpengaruh terhadap prestasi dan hasil belajar peserta didik yang memang selama ini belum membuahkan hasil yang memuaskan. Salah satu solusi untuk memperkecil permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam menemukan dan memahami konsep pelajaran.

Miarso mengemukakan dua belas kegunaan media dalam Ali Mudlofir dan Evi Fatimur Rusydiyah (2016), yakni: 1) memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, 2) mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pembelajar, 3) dapat melampaui batas kelas, 4) memungkinkan adanya interaksi langsung antara pembelajar dan lingkungannya, 5) menghasilkan keseragaman pengamatan, 6) membangkitkan keinginan dan minat baru, 7) membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar, 8) memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak, 9) memberikan kesempatan kepada

pembelajar untuk belajar mandiri, 10) meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*), yaitu kemampuan untuk menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan, 11) mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar, dan 12) dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pembelajar maupun pembelajar.

Syafaruddin (2016) mengatakan bahwa sejauh ini dalam bidang pendidikan, banyak usaha yang dilakukan untuk kegiatan yang sifatnya pembaruan atau inovasi pendidikan. Inovasi yang terjadi dalam bidang pendidikan tersebut, antara lain dalam hal manajemen pendidikan, metodologi pengajaran, media, sumber belajar, pelatihan guru, dan implementasi kurikulum.

M. Ali (2007) mengatakan perkembangan teknologi yang pesat dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika yang memerlukan media untuk mempermudah dan memvisualisasikan objek yang bersifat abstrak dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi banyak membantu guru dalam proses pembelajaran. Revolusi dalam bidang pendidikan dapat dijadikan sebagai solusi yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi tercanggih yang digunakan dalam kegiatan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer adalah salah satu revolusi dalam pendidikan yang mempunyai pengaruh signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan.

Komputer sudah tidak asing lagi bagi peserta didik masa sekarang, dengan teknologi komputer sekarang ini tidak akan sulit membuat media-media

pembelajaran interaktif yang dibutuhkan untuk memaksimalkan prose belajar mengajar. Ada banyak media yang bisa membantu dalam proses pembelajaran. Software-software untuk presentasi juga sudah familiar di masyarakat. Namun, kebanyakan software presentasi sekarang hanya menampilkan materi pembelajaran secara statis. Salah satu yang bisa menjadi alternatif adalah *educational animation*, kalau kita ambil pengertian sempitnya adalah visualisasi materi pelajaran dalam bentuk animasi untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar (Priyanto Hidayatullah, dkk. 2011:4). Media pembelajaran interaktif dengan simulasi tersebut dapat dibuat dengan menggunakan salah satu *software* komputer yaitu *Macromedia Flash*.

Pembelajaran matematika menggunakan program *Macromedia flash* memiliki keunggulan untuk menghasilkan bahan belajar matematika yang abstrak menjadi kongkrit, membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik dan mengurangi kejenuhan peserta didik selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Selain itu, media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* juga memberikan manfaat motivasi kepada peserta didik untuk berkeaktifitas, memperoleh pengalaman dalam belajar sehingga menjadikan hasil belajar matematika peserta didik menjadi meningkat.

Penulis menggunakan bantuan software *Macromedia Flash 8* dengan pertimbangan untuk membuat media pembelajaran interaktif karena memiliki kelebihan salah satunya adalah dapat membuat simulasi yang diperlukan dalam proses belajar mengajar dan ukuran file yang dihasilkan relatif kecil. Sehingga

proses belajar mengajar tidak monoton dengan presentasi yang hanya menggunakan tulisan dan gambar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, telah dilakukan sebuah penelitian studi literatur dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik”**.

B. Pembatasan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis membatasi masalah yang berkenaan dengan hasil belajar matematika peserta didik yang rendah. Masalah rendahnya hasil belajar matematika peserta didik diselesaikan dengan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash*.

Rumusan masalah untuk studi literatur ini adalah “Apakah secara teoritis media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* memiliki pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguraikan secara teoritis media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* memiliki pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Peneliti, sebagai bekal dalam menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman belajar.

2. Pendidik, sebagai referensi dalam melaksanakan pembelajaran matematika guna meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.
3. Peneliti lain, sebagai sumber informasi untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai permasalahan penelitian ini.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa secara teoritis adanya pengaruh media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Secara umum media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran matematika, hal tersebut berpengaruh meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan teori dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka penulis menyarankan bagi pendidik matematika agar menggunakan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Meskipun penerapan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, akan tetapi pendidik harus memperhatikan kendala-kendala yang mungkin terjadi diantaranya belum terbiasa peserta didik dengan media pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash*, kesalahan dalam memilih materi pembelajaran, keterbatasan waktu dan sarana sehingga mengakibatkan belum optimalnya pros pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahern, T. C. 2016. *A Waterfall Design Strategy for Using Social Media for Instruction*. *Journal of Educational Technology Systems* , 44 (3), 332-345.
- Akhmadan, W. 2017. *Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal Gantang* , 2 (1), 27-40.
- Ali, M. 2007. *Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Komputer Untuk Memfasilitasi Belajar Mandiri Dalam Mata Diklat Penerapan Konsep Dasar Listrik Dan Elektromagnetik Di SMK*. Laporan Penelitian Research Grand PHK A2. FT, UNY.
- Arikunto, S. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asrul, dkk. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Asyhar, Rayandra. 2010. *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada.
- Bambang, Riyanto. 2012. *Dasar-Dasar Pembelajaran*. Yogyakarta: BPFE.
- Creswell, Jhon W. 2010. *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamdani. 2005. *Manfaat Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Cipta.