

## Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Budaya

Kasman<sup>1</sup>, Rauddin<sup>2</sup>, Mudeing<sup>3</sup>

Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar

kasman@unismuh.ac.id<sup>1</sup>, raudding@gmail.com<sup>2</sup>, mudein@unismuh.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran seni budaya. Adapun metode penelitian digunakan yaitu deskriptif statistik dengan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan media dan tes diperoleh rata-rata nilai *pretest* berada pada 46,66% dan setelah dilakukan *posttest* data yang diperoleh meningkat menjadi 82,59, artinya terjadi peningkatan sebesar 35,92 %. Hal ini berarti bahwa penggunaan media pembelajaran *macromedia flash* pengaruh positif karena terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran seni budaya. Temuan ini didasari bahwa penggunaan *macromedia flash* membuat siswa lebih berantusias dan dapat menjawab kebutuhan belajarnya. Secara umum siswa yang dibelajarkan mata pelajaran seni budaya menunjukkan hasil belajar lebih baik atau berada di atas dari nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

**Kata Kunci:** Hasil Belajar; Macromedia Flash; Media

### Abstract

*This research aims to find out how the use of macromedia flash learning media affects student learning outcomes in arts and culture subjects. The research method used is descriptive statistics with a quantitative approach. Based on the results of research on media use and tests, the average pretest score was 46.66% and after the posttest the data obtained increased to 82.59, meaning there was an increase of 35.92%. This means that the use of macromedia flash learning media has a positive effect because there is an increase in student learning outcomes. So it can be concluded that there is an influence of macromedia flash learning media on student learning outcomes in arts and culture subjects. This finding is based on the fact that the use of macromedia flash makes students more enthusiastic and able to answer their learning needs. In general, students who study arts and culture subjects show learning outcomes that are better or above the minimum completeness criteria (KKM) score.*

**Keywords:** Learning Media Macromedia Flash, Learning Outcomes

Diterima (22 Februari 2023)

Disetujui (12 Agustus 2023)

Dipublikasikan (25 September 2023)

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang otentik dan luar biasa. Keragaman tersebut diantaranya: karya seni, tari, budaya dan musik yang harus diperhatikan dan dilestarikan secara berkelanjutan sebagai identitas bangsa. Wujud pelestarian seni dan budaya bias dimulai dari sektor pendidikan melalui pembelajaran dalam kelas atau dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler. Pelestarian seni dan budaya ini bertujuan memberikan penanaman nilai dan peningkatan pemahaman siswa terhadap keberagaman seni pada lingkungan terdekat dan di Indonesia pada umumnya. Berdasarkan (PP Nomor 19 Tahun, 2005) tentang Standar Nasional Pendidikan menyebutkan bahwa seni budaya meliputi berbagai aspek kehidupan. Kompetensi dasar yang berkaitan dengan seni budaya, dapat dikoordinasikan atau diintegrasikan ke dalam mata pelajaran

Seni, Budaya, dan prakarya (SBdP). Sehingga posisi siswa sebagai pewaris seni dan budaya dapat mengantarkan siswa untuk lebih imajinatif, kreatif dan bijaksana.

Tujuan pembelajaran seni dapat diartikan sebagai sarana komunikasi yang dapat diartikan dalam bentuk kegiatan yang saling berinteraksi dalam rangka memberi informasi dan saling mempengaruhi, selain itu dapat juga diartikan kegiatan antar individu dalam menyampaikan suatu makna untuk dapat saling memaknai. (Falimu, 2017). Dalam mencapai tujuan pembelajaran seni seyogyanya guru harus berkompeten dan ditunjang dengan alat bantu yang memadai. Salah satu alat bantu yang dimaksud yaitu penggunaan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat berupa media by design merupakan media yang sengaja dirancang untuk kebutuhan pembelajaran dan media by utilization merupakan media yang dapat langsung digunakan, tanpa melalui proses perancangan terlebih dahulu. (Yaumi et al., 2017). Untuk trend pembelajaran masa kini sangat dibutuhkan perancangan media yang inovatif kreatif dengan memanfaatkan layanan online sebagai bentuk adaptasi dengan era digital.

Macromedia Flash merupakan media yang dapat dirancang dengan bantuan online. Media ini terdapat fitur membuat animasi dan menambah interaktif siswa menggunakan actionscript. Dengan menggunakan macromedia flash dapat meningkatkan motivasi siswa dan proses belajar mengajar. Adapun temuan penelitian terdahulu terkait penggunaan macromedia flash yang dipaparkan berikut ini yaitu: pada penelitian (Some, 2013) ditemukan bahwa macromedia flash memberi pengaruh pada minat belajar siswa. (Wahyugi & Fatmariza, 2021) dalam penelitiannya diungkap bahwa penggunaan macromedia flash dinyatakan praktis digunakan oleh guru. (Ardiansyah, 2013) menemukan bahwa macromedia flash juga dapat memberi layanan dalam bentuk fitur animasi. Sedangkan temuan penelitian (Mashudi, 2021) bahwa macromedia flash dapat memicu keaktifan siswa.

Temuan penelitian di atas menjadi *gap research* dalam penelitian ini. Sebagaimana peneliti mencoba melihat pengaruh *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa. Adapun studi pendahuluan yang dilakukan terlebih dahulu melalui observasi lapangan pada Kelas VII SMP Negeri 1 Binamu Kabupaten Jeneponto, ditemukan bahwa pada mata pelajaran seni budaya adanya tuntutan siswa untuk mempelajari pementasan seni budaya. Dalam proses observasi ditemukan sebagian besar siswa kurang antusias karena media yang digunakan guru masih tergolong konvensional. Padahal karakteristik dari mata pelajaran seni budaya ini sangat tepat jika disampaikan dengan alat bantu media animasi yang dapat merangsang siswa untuk lebih dekat secara visual terhadap tema yang disampaikan guru.

Pada aspek lainnya ditemukan juga bahwa sebagian nilai yang didapatkan siswa pada materi pementasan seni budaya masih tergolong rendah atau belum mencapai  $\geq 75\%$  sesuai dengan standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Atas permasalahan tersebut, sehingga dipandang perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran *macromedia flash* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran seni budaya.

## METODE

Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan metode quasi eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk dapat mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen” dalam (Aditiany & Pratiwi, 2021). Jumlah populasi dalam penelitian sebanyak 30 siswa, adapun penarikan sampel yang dipilih sebanyak 27 siswa. penarikan sampel ini berdasarkan pada tabel sampel (RV Krejcie, 1970).

Variabel dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran macromedia flash sebagai independent variable (X) dan hasil belajar siswa sebagai dependent variable (Y). Adapun instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu terdiri dari: lembar observasi, dokumentasi dan test. Teknik pengumpulan data yang berupa kemampuan kognitif dan psikomotor dilakukan dengan melalui test. Lembar obserasi digunakan untuk mendapatkan data dari penggunaan macromedia

flash. Dari data yang terkumpul, lalu di analisis dengan penggunaan teknik deskriptif kuantitatif dan statistik inferensial. Data yang didapatkan kemudian diolah dengan menggunakan perhitungan manual untuk menentukan persentase setiap butir soal pretest dan posttest.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

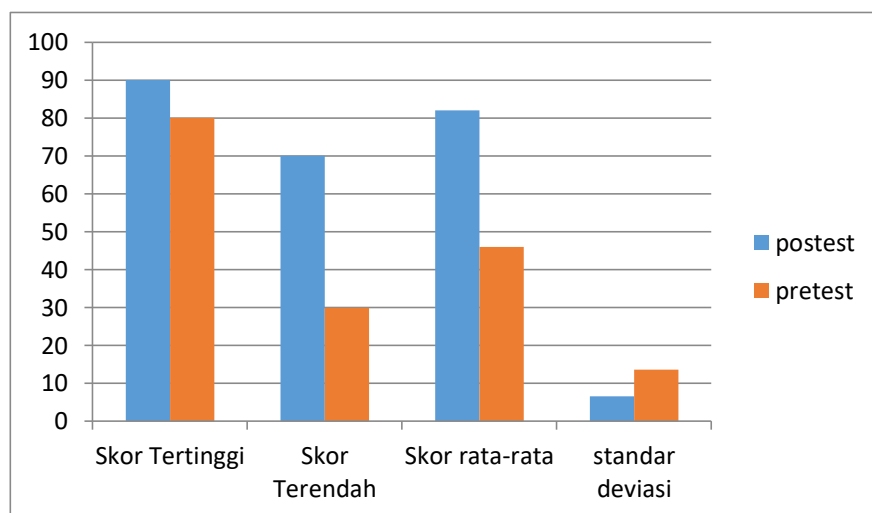
#### Analisis Statistik Deskriptif

Hasil statistik deskriptif hasil belajar siswa pada kelas *pretest* dan *posttest* di SMP Negeri 1 Binamu yang dibelajarkan menggunakan *macromedia flash* dapat dipaparkan pada tabel 1 dan grafik 1 berikut ini:

Tabel 1. statistik nilai hasil belajar seni budaya (*Pretest dan Posttest*)

No	Kategori nilai statistik	Nilai		Modus	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Skor Tertinggi	80	90		
2	Skor Terendah	30	70	30	80
3	Skor rata-rata	46,66	82,59		
4	Standar Devisasi	13,58	6,55		

Sumber. Dari data primer



Grafik 1. grafik *pretest dan posttest*

Dari data tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari hasil belajar siswa terdapat peningkatan dengan melihat perbandingan data hasil belajar siswa dari pre-test ke post-test setelah proses pembelajaran dilakukan.

#### Analisis Statistik Inferensial

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai dari posttest lebih tinggi dari nilai hasil pretest. Data dari nilai tersebut berada pada rentang nilai antara 30-70 saat pre-test setelah post-test terdapat peningkatan menjadi 70-90%. Hal yang sama yang dimunculkan dari analisis statistik inferensial ini bahwa rata-rata pretest berada pada 46,66% dan setelah dilakukan posttest data yang diperoleh meningkat menjadi 82,59, artinya terjadi peningkatan sebesar 35,92 %.

Peningkatan terlihat setelah diberikan perlakuan dengan media Macromedia Flash. Hal ini menandakan bahwa dari 27 siswa yang terlibat sebagai sampel penelitian, hanya 2 siswa yang

dinyatakan belum mencapai KKM atau tidak tuntas dan siswa yang dinyatakan belum mencapai KKM atau tidak tuntas tersebut dinyatakan tuntas setelah dilakukan evaluasi. Di bawah ini adalah hasil hipotesis menggunakan rumus uji-t.

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s\sqrt{n}}$$

Menentukan harga thitung:

$$t = \frac{82,59 - 46,66}{6,55\sqrt{27}}$$

$$t = \frac{35,93}{6,55 \cdot 5,19}$$

$$t = \frac{35,93}{33,99}$$

$$t = 1,057$$

Dari hasil di atas, tingkat signifikansi ditetapkan menjadi 50% atau 0,05, uji dua arah dengan  $n=27$ ,  $dk=n-2=27-2=25$ , sehingga  $t_{tabel}=0,856$ . Kita dapat melihat bahwa thitung 1,057 lebih besar dari harga  $t_{tabel} = 0,856$ . Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran macromedia flash terbukti berpengaruh positif karena terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada Kelas VII 7 di SMP Negeri 1 Binamu.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil analisa di atas. sesuai dengan hasil temuan (Dharma, 2017) yang menyatakan bahwa salah satu cara yang digunakan untuk memecahkan permasalahan belajar adalah dengan melakukan pengembangan media. Multimedia Macromedia Flash tidak hanya membuat belajar lebih mudah bagi siswa, tetapi juga membantu mereka mengatur waktu secara lebih efektif dan efisien. Macromedia Flash juga berkontribusi positif dalam peningkatan hasil belajar siswa. Siswa memperoleh data rata-rata 46,66 sebelum menggunakan Macromedia Flash dan data rata-rata 82,59 setelah menggunakan Macromedia Flash, sehingga terjadi peningkatan sebesar 35,92% berdasarkan dari data hasil belajar siswa pretest ke posttest.

Berdasarkan gambaran secara umum pada kelas eksperimen, perlakuan yang diberikan siswa berupa penggunaan macromedia flash pada mata pelajaran perancangan pementasan seni budaya terdapat hasil yang baik. Hal tersebut dapat dilihat dari capaian yang diperoleh masing-masing siswa dan besarnya gain hasil belajar siswa yang dimunculkan dari hasil pretest dan posttest. Faktor ini disebabkan bahwa siswa yang diberikan perlakuan pada kelas eksperimen, ditandai adanya sikap antusias karena melalui penggunaan macromedia flash dapat memberikan tampilan animasi yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa macromedia flash sangat baik digunakan pada mata pelajaran seni budaya khususnya materi perancangan pementasan. Media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa untuk melihat secara visual dalam bentuk animasi terhadap materi yang akan dipelajari. Temuan penelitian ini merupakan sebuah kebaruan khususnya di sekolah tersebut karena media pembelajaran yang digunakan selama ini hanya berfungsi sebagai media presentase.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Macromedia flash memberi pangaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dibuktikan dari hasil analisis rata-rata pretest sebesar 46,66 dan data rata-rata posttest sebesar 82,59, Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 35,92%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran macromedia flash terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran seni budaya. Temuan ini didasari bahwa penggunaan macromedia flash

membuat siswa lebih berantusias dan dapat menjawab kebutuhan belajarnya. Secara umum siswa yang dibelajarkan mata pelajaran seni budaya menunjukkan hasil belajar lebih baik atau berada di atas dari nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Sebagai saran dalam penelitian ini adalah terkhusus pada SMP Negeri 1 Binamu sedapat mungkin dapat memfasilitasi guru dalam penggunaan *macromedia flash* dan membekali kemampuan pedagogik sebagai modal utama dalam memadukan media dan kemampuan pengajaran sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai melalui pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditiany, V., & Pratiwi, R. T. (2021). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA (Studi Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kuningan). *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 18(02), 102–109. <https://doi.org/10.25134/equi.v18i2.4420>
- Ardiansyah, N. (2013). *Tutorial macromedia flash profesional 8 untuk pemula 1*.
- Dharma, S. (2017). Pembelajaran Inovatif Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dalam Pendidikan Kewarnegaraan. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan*.
- Falimu. (2017). Etika Komunikasi Pegawai Terhadap Pelayanan Penerbitan Pajak Bumi Dan Bangunan. *Jurnal Komunikator*, 9(1), 9–16. <https://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/view/2573>
- Mashudi, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SDN 2 Seteluk. *Journal of Science Instruction and Technology*, 1(2), 34–39.
- PP Nomor 19 Tahun. (2005). *Badan Standar Nasional Pendidikan*. BSNP.
- RV Krejcie, D. M. (1970). Educational and psychological measurement. *Journals.Sagepub.Com*.
- Some, I. M. (2013). *Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika*. UNG.
- Wahyugi, R., & Fatmariza. (2021). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Rahmad Wahyugi 1□ , Fatmariza 2. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785–793.
- Yaumi, M., Islam, U., & Alauddin, N. (2017). *Ragam Media Pembelajaran : Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN : Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media Muhammad Yaumi Disajikan pada Seminar Nasional dan Workshop tentang Pemanfaatan Med. December, 28–31*.