



Menumbuhkan Minat Belajar Sains Biologi dengan Bantuan Media Pembelajaran Animasi Macromedia Flash: Studi Quasi Eksperimen

Ririn Rostanti Ciuda^{1*}

¹MTs Negeri 2 Kepulauan Sula,

Email: ririnrostanti98@gmail.com

Article Info

Article History:

Received: 09-07-2021

Revised: 27-07-2021

Accepted: 05-08-2021

Published: 30-11-2021

ABSTRACT

Applying interesting learning through the help of media is a way to stimulate students' interest in learning. However, it is very rare to find research that explores students' learning interests. This study aims to investigate the effect of using macromediaflash on students' learning interest. A quasi-experimental design with a control group and an experimental group was used. A total of 44 junior high school students aged 11 to 13 years participated in this study. They were divided into two groups, namely the experimental group which received learning treatment with the help of macromedia flash (experimental) and the control group received treatment with conventional strategies without the help of media. Interest in learning data obtained through a questionnaire and analyzed by t-test. The findings of this study indicate that students in the experimental class who are exposed to fun learning with the help of macromedia flash get a higher learning interest score compared to students in the control class without the help of media. The findings of this study reveal that the use of macromedia flash in learning can be an effective way to increase students' interest in learning

Keywords: Learning Media, Macromedia Flash, Interest in Learning

ABSTRAK

Menerapkan pembelajaran yang menarik melalui bantuan media merupakan cara untuk merangsang minat belajar siswa. Namun, sangat jarang ditemukan riset yang mengeksplorasi minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki efek dari penggunaan *macromediaflash* pada minat belajar siswa. Desain kuasi eksperimen dengan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen digunakan. Sebanyak 44 siswa SMP usia 11 hingga 13 tahun berpartisipasi dalam penelitian ini. Mereka dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan pembelajaran dengan bantuan macromedia flash (eksperimen) dan kelompok kontrol memperoleh perlakuan dengan strategi konvensional tanpa bantuan media. Data minat belajar diperoleh melalui angket dan dianalisis dengan t- test. Temuan penelitian ini, menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen yang terpapar dengan pembelajaran yang menyenangkan dengan bantuan *macromedia flash* memperoleh skor minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol tanpa bantuan media. Temuan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran bisa menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Macromedia Flash, Minat Belajar.

Citation: Ciuda, R.R. (2021). Menumbuhkan Minat Belajar Sains Biologi dengan Bantuan Media Pembelajaran Animasi Macromedia Flash: Studi Quasi Eksperimen. *Al-Nafis*, 1(1), 25-31.



PENDAHULUAN

Seorang guru harus memiliki keterampilan dan teknik tertentu untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan agar lebih menarik sehingga siswa antusias dan semangat dalam mengikuti pelajaran IPA. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam menyampaikan materi adalah dengan menggunakan media. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Salah satunya *Macromedia Flash* yang merupakan *software* untuk memunculkan animasi bergerak. *Macromedia Flash* adalah aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, ataupun aplikasi lainnya, yang terdiri dari teks, gambar, animasi dan video (Sudiman dkk, 2011)

Dari hasil observasi awal pada bulan Juli-Agustus 2019, guru dalam mengajar belum menggunakan media dan menyampaikan materi juga belum dilakukan secara maksimal, sedangkan buku paket digunakan sebagai satu-satunya sumber dalam menyampaikan materi. Dimana siswa cenderung masih pasif dan kurang berminat dalam proses pembelajaran tersebut. Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA membuat siswa tidak memperhatikan dan bicara ketika pembelajaran sedang berlangsung. Keadaan ini tentu saja mempengaruhi minat maupun aktivitas itu sendiri. Melihat kenyataan tersebut maka guru dituntut untuk mengembangkan satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Salah satu model pembelajaran siswa aktif dengan menggunakan media komputer berbasis *Macromedia Flash*.

Macromedia Flash adalah suatu program aplikasi berbasis vektor standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi yang sangat menarik seperti membuat animasi logo, film, permainan, dan pembuatan aplikasi-aplikasi web (Sadiman dkk, 2011).

Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Dengan demikian fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dipergunakan guru. Sesuai dengan Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi yang menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran maka komputer dapat dijadikan salah satu media untuk membantu proses pembelajaran. Media komputer diharapkan dapat dijadikan sebagai media yang efektif untuk sumber belajar yang meningkatkan prestasi siswa.

**METODE PENELITIAN**
Jenis dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group design*, yaitu menempatkan subjek penelitian ke dalam dua kelompok kelas yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun desain penelitian digambarkan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 1. *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Sebelum	Perlakuan	Sesudah
Kontrol	K1	-	K2
Eksperimen	E1	X	E2

Keterangan:

K₁ : Minat belajar siswa sebelum perlakuan yang dilaksanakan pada kelas kontrol

K₂ : Minat belajar siswa sesudah perlakuan yang dilaksanakan pada kelas kontrol

X :Perlakuan berupa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan media pembelajaran *macromedia flash*.

E₁ : Minat belajar siswa sebelum perlakuan yang dilaksanakan pada kelas eksperimen

E₂ : Minat belajar siswa sesudah perlakuan yang dilaksanakan pada kelas eksperimen.

Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan 44 siswa SMP Negeri 13 Kota Ternate Mereka adalah siswa kelas VIII dengan rentang usia 11 hingga 13 Tahun. Mereka dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok eksperimen (N=22) dan kelompok kontrol (N=22). Pembagian ini didasarkan pada data nilai rata-rata kelas semester sebelumnya dan data pribadi yang diperoleh melalui formulir identitas pribadi.

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa langkah untuk mendapatkan data. Langkah pertama, peneliti melakukan observasi awal untuk mendapatkan data tentang karakteristik dan kemampuan awal siswa. Data tersebut kemudian dianalisis untuk melihat kesetaraan antara kedua kelas. Selanjutnya, pada tahap kedua peneliti menyiapkan instrument penelitian mulai dari menyusun perangkat pembelajaran hingga instrument angket minat belajar dan soal tes hasil belajar yang kemudian diuji validitas dan reliabilitas. Pada tahap ketiga peneliti melakukan eksperimen yakni melakukan perlakuan melalui kegiatan pembelajara dengan bantuan media *macromediaflash* sebanyak 6 kali pertemuan. Pada tahap akhir peneliti melakukan pengukuran minat belajar siswa melalui pengisian angket. Selanjutnya data tersebut dianalisis dengan memulainya dari analisis prasyarat dan dilanjutkan dengan analisis statistic



Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berupa Angket dan Tes tertulis. Jumlah angket dalam penelitian ini adalah 25 butir yang terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif. Penilaian angket menggunakan tabel skala *likert* dengan keterangan skor sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Tes berupa soal dalam bentuk pilihan ganda (*multiple chose*) sebanyak 50 soal terdiri dari 25 soal pretest dan 25 soal posttest.

Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian statistic terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas ragam. Hasil uji ini menjadi rujukan untuk memutuskan apakah analisis data menggunakan statistic parametric atau non parametric. Pengujian secara parametric menggunakan paired t-test untuk membandingkan minat belajar siswa antara kelas control dengan kelas eksperimen.

HASIL PENELITIAN

Data hasil Uji statistic deskriptif berbantuan *SPSS for windows* ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil uji statistik deskriptif

Group Statistics					
	Media	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat	1	22	74.6364	8.18562	1.74518
	2	22	82.0000	8.21729	1.75193

Dari tabel Group Statistics diperoleh rata-rata minat siswa pada kelas kontrol adalah 74.6364. sedangkan rata-rata minat siswa pada kelas eksperimen adalah 82,0000. Kedua rata-rata cukup berbeda jauh sehingga H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan minat siswa yang menggunakan *Macromedia Flash* dan yang tidak menggunakan *Macromedia Flash*. Selanjutnya, data pengujian independent sample test ditunjukkan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji *Independent Sample Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat	Equal variances assumed	.123	.728	-2.978	42	.005	-7.36364	2.47284	-12.35402	-2.37325
	Equal variances not assumed			-2.978	41.999	.005	-7.36364	2.47284	-12.35402	-2.37325



Berdasarkan data di atas nilai dari sig adalah $0,005 < \alpha$ dengan $\alpha = 0.05$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan tingkat kepercayaan 95% dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang menggunakan *Macromedia Flash* dengan siswa yang tidak menggunakan *Macromedia Flash*. Perbedaan minat belajar antara siswa kelas VIII A dan VIII B disebabkan oleh proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* yang lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menambah minat belajar siswa. Bahan ajar menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan membuat siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. Sedangkan pada kelas kontrol, siswa masih merasa monoton dan bosan terhadap pembelajaran IPA karena tidak ada sesuatu yang bisa menghidupkan suasana kelas mereka. Sehingga mereka kurang termotivasi dan minatnya rendah pada pembelajaran IPS Sejarah.

PEMBAHASAN

Setelah diadakan penelitian dengan membandingkan “dua keadaan” atau dua sampel yang berbeda, antara *Macromedia Flash* dengan metode ceramah tanpa media, hasil analisis data kelas VIII A dengan perlakuan *Macromedia Flash* menunjukkan skor rata-rata minat siswa dalam belajar IPA sebesar 82,0. Sedangkan skor rata-rata kelas VIII B dengan metode ceramah tanpa media menunjukkan skor 74,6. Perbedaan yang signifikan tersebut juga ditunjukkan dengan berdasarkan hasil Uji-t nilai dari sig adalah $0,005 < \alpha$ dengan $\alpha = 0.05$, dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa yang diajarkan menggunakan *Macromedia Flash* dengan siswa yang diajarkan tanpa bantuan media *Macromedia Flash*. Data statistic dekriptif juga menunjukkan nilai rata-rata skor angket siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata skor minat belajar siswa di kelas kontrol, yaitu $82,0 > 74,6$. Sehingga perbedaan rata-ratanya sebesar 7,4. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan *Macromedia Flash* ternyata menghasilkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah tanpa media pada mata pelajaran IPA.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya. Misalnya penelitian Hermawan et, al, 2018; Wahyugi et al, 2021 dan penelitian Zulfa et al (2020) yang mengemukakan bahwa media dan multimedia *macromedia flash* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil riset ini membuktikan bahwa, media pembelajaran seperti *macromedia flash* merupakan komponen penting dalam menunjang kegiatan pembelajaran karena memberikan siswa bantuan dengan variasi visual yang menarik dan sesuai dengan objek nyata.

Dengan media *Macromedia Flash* metode mengajar juga menjadi lebih beragam, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. Selain itu siswa juga lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak



hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan perolehan data diatas disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *Macromedia Flash* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai yang dikutip oleh Azhar Arsyad, mengenai manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu: (a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran (Azhar Arsyad, 2006). Dengan demikian penggunaan media pembelajaran berbantuan *Macromedia Flash* dalam proses belajar mengajar akan sangat baik dilakukan, khususnya pada pembelajaran IPA di SMP.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa: (1) *Macromedia Flash* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa; (2) Terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diajarkan dengan bantuan *Macromedia Flash* dengan siswa yang diajarkan tanpa bantuan media. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* dapat lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menambah minat dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Bahan ajar menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan membuat siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.

REFERENSI

- Amiq, L. (2013). *Pemanfaatan media Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Sejarah Kelas VIII SMP Negeri 1 pecangaan*. Skripsi. Semarang:Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, S. (2006) *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Arifin, Z. (2014) *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Azhar, A. (2006) *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Madcom. (2004) *Membuat Animasi Kartun dengan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: Andi.
- Nasir, M. (2005) *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bogor: Graha Indonesia.
- Rahmad, W., & Fatmariza, F. (2020) *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Sadiman. (2011) *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Slameto. (2010) *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipto.
- Sudarsono (2003) *Tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Sugiyono. (2011). *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah. (2008) *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Umiarso dan Zamroni (2011) *Pendidikan dalam Perspektif Barat dan Timur*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wirawan, I.(2008). *Education Game with Flash 8.0* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yudhiantoro, D. (2006) *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: ANDI
- Zaki A.F., & Zuraini (2016). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas I SDN 7 kute panang*. Jurnal Tunas Bangsa.



- Zubaidah, S. (2017) *Ilmu Pengetahuan Alam kelas VIII Semester 1*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zulfa, L. N., Ermiana, I., & Affandi, L. H. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV B SDN 1 Rumak Kecamatan Kediri Tahun Pelajaran 2018/2019. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 1(2), 44-50.