

**PENGGUNAAN *MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8* DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X IIS 1 SMA
NEGERI 2 KALIANDA TAHUN PELAJARAN
2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

SYINTHIA KAMALA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGUNAAN *MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X IIS 1 SMA NEGERI 2 KALIANDA TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Oleh

SYINTHIA KAMALA

Macromedia Flash Professional 8 merupakan salah satu alternatif untuk membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif serta memberikan variasi pada penggunaan media dalam sebuah pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan *macromedia flash professional 8* efektif dalam Pembelajaran Sejarah Tahun Pelajaran 2015/2016? Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penggunaan *macromedia flash professional 8* dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 di SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini adalah penelitian dengan subjek siswa kelas X IIS 1 SMAN 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian *non-eksperimental* dengan metode deskriptif.

Pada hasil penelitian diperoleh sebanyak 28 siswa tuntas belajar atau setara dengan 80% siswa tuntas belajar, pada kriteria ketuntasan sebuah kelas harus memenuhi ketuntasan belajar minimal 75% skor maksimum ketuntasan. Dari hasil data observasi aktivitas siswa sebesar 76% dengan kriteria cukup dan efektivitas kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sebesar 72% dengan kriteria cukup. Berdasarkan analisis data yang dilakukan peneliti menyatakan bahwa penggunaan *macromedia flash professional 8* efektif dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 SMAN 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016. Hasil ini diketahui berdasarkan data selama tiga kali penggunaan *macromedia flash professional 8* sesuai indikator efektivitas yang telah ditetapkan.

**PENGGUNAAN *MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8* DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X IIS 1 SMA
NEGERI 2 KALIANDA TAHUN PELAJARAN
2015/2016**

Oleh
SYINTHIA KAMALA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada
**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENGGUNAAN MACROMEDIA FLASH
PROFESIONAL 8 DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH KELAS X IIS 1 SMA NEGERI 2
KALIANDA TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Synthia Kamala**

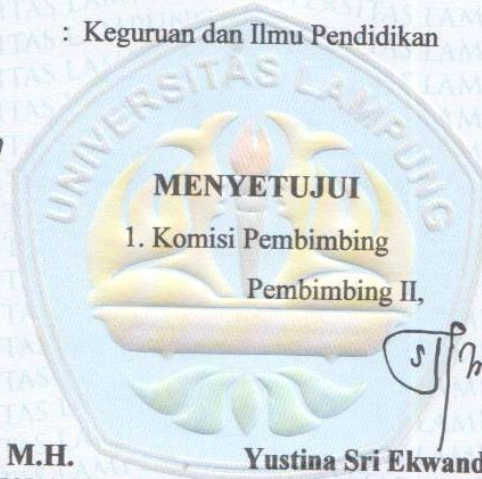
No. Pokok Mahasiswa : 1013033059

Jurusan : Pendidikan IPS

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pembimbing



Drs. Hi. Maskun, M.H.
NIP 19591228 198503 1 005

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.
NIP 19700913 200812 2 002

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi
Pendidikan Sejarah

Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP 19600111 198703 1 001

Drs. Syaiful M, M.Si.
NIP 19610703 198503 1 004

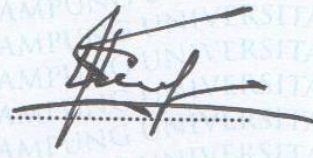
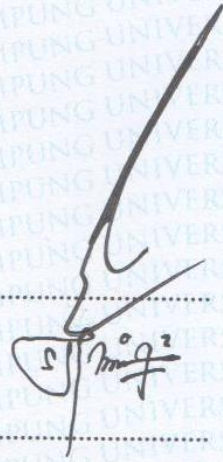
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Hi. Maskun, M.H.**

Sekretaris : **Yustina Sri Ekwandari, S.Pd., M.Hum.**

Penguji
Bukan Pembimbing : **Drs. Syaiful M, M.Si.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

D. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **07 April 2016**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syinthia Kamala
NPM : 1013033059
Fakultas/Jurusan : KIP/ P. IPS
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Alamat : Jl. Lettu Rochani Gang Sakura No 8 B Kecamatan
Kalianda, Kab. Lampung Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Penggunaan *Macromedia Flash Profesional 8* Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016**" ini adalah benar hasil karya saya sendiri, di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain sebelumnya, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Juni 2016

nyatakan,



Syinthia Kamala
NPM. 1013033059

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kalianda, Lampung Selatan pada tanggal 21 Januari 1991, sebagai anak keempat dari empat bersaudara dari Bapak H. Thabrani BY, S.H.,M.Hi dan Ibu Hj. Ahyaroh

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) diselesaikan pada tahun 2003 di SD Negeri 1 Kedaton, Kalianda, pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan pada tahun 2006 di SMP Muhammadiyah 1 Kalianda, Lampung Selatan, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) diselesaikan pada tahun 2009 di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Penulis SNMPTN tahun 2010 dan lulus sebagai mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah. Selama menjadi mahasiswa penulis pernah mengikuti Organisasi FOKMA (Forum Komunikasi Mahasiswa dan Alumni Pendidikan Sejarah).

Pada tahun 2013 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata Kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) di Pekon Gunung Sugih Kecamatan Liwa Kabupaten Lampung Barat, dan melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di MAN 1 Liwa dari tanggal 1 Juli 2013 - 16 September 2013.

MOTTO

فِي أَيِّ نِعْمَةِ رَبِّكَ أَنتَ كَذِّبَانٌ ﴿١٣﴾

Artinya: "Maka nikmat Tuhan kamu yang manakah yang kamu dustakan?" (Q.S. Ar-Rahman:13)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang

PERSEMBAHAN

*Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan nikmat yang begitu besar pada hamba-hamba-Nya
Shalawat dan salam yang selalu tercurah untuk Rosulallah saw*

Ku persembahkan ini untuk:

- 1. Kedua orangtuaku yang sangat aku cintai mama Hj. Ahyaroh dan Ayah Hj. Thabrani Bg, Sst., M.HI, yang telah mendidikku, merawatku, memberikan ilmu kehidupan kepadaku, yang selalu mendo'akan anak-anaknya disetiap sujud mereka, yang kasihnya dan budinya tidak akan mampu kubalas sampai kapanpun.*
- 2. Kakak-kakakku Yusrideni S.Pd, Marnia Rani, Sst., MHI, Tri Ika Ramadhani, SP, yang selalu menyayangiku, mendukungku, memberikan motivasi-motivasi indah mereka, yang menjadi pedoman kebaikan untukku.*
- 3. Para dosen-dosenku dan guru-guruku yang mencurahkan ilmu-ilmunya padaku.*
- 4. Almamaterku tercinta Universitas Lampung*

SANWACANA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya lah skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi dengan judul **“PENGGUNAAN *MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X IIS 1 SMA NEGERI 2 KALIANDA TAHUN PELAJARAN 2015/2016”** merupakan salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, motivasi, bimbingan, serta saran dan kritik dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Dr. Abdurahman, M.Si Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Drs. Hi.Buchori Asyik, M.Si, Wakil Dekan II Bidang Keuangan, Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd, Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Syaiful M, M.Si, sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan sebagai pembahas yang sudah memberikan ilmu-ilmunya disetiap pertemuan kami, yang memberikan wawasan berharga kepada penulis.
7. Bapak Hi. Maskun, MH, sebagai Pembimbing Akademik dan Pembimbing I yang telah membimbing penulis serta memberikan ilmu-ilmunya untuk penulis, memberikan solusi-solusi dalam setiap permasalahan dalam pengerjaan skripsi ini.
8. Ibu Yustina Sri Ekwandari, S.Pd,M.Hum, sebagai Pembimbing II yang selalu sabar menghadapi penulis ketika salah, yang selalu memberikan masukan-masukan yang belum penulis ketahui, yang sudah memberikan ilmunya yang sangat berharga.
9. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Drs. H. Iskandar Syah, M.H, Drs. H. Ali Imron, M. Hum, Drs. H. Maskun, M.H, Drs. Wakidi, M. Hum, Drs. H. Tontowi Amsia, M. Si, Drs. Hendri Susanto, S.S, Drs. Syaiful, M. M. Si, Dr. Risma Sinaga, M. Basri, S. Pd, M.Pd, Yustina Sri Ekwandari, S. Pd, M. Hum, Suparman Arif, S.Pd, M. Pd.
10. Bapak dan Ibu guru SMA Negeri 2 Kalianda Bapak Drs. Khoiruddin selaku Kepala Sekolah, Ibu Dra. Yulia Fahda, M.Pd sebagai Wakil Kepala Kurikulum, Ibu Dra. Hj. Eko Anggonowati, Ibu Nana Keristiana, S.Pd

sebagai guru Mata Pelajaran Sejarah, serta guru-guru dan staf TU SMA N 2 Kalianda yang telah banyak membantu dalam masa penelitian penulis.

11. Sahabat-sahabat tercinta Aimbawati (gepeng), Raisa Ayuningtyas, Dian Nur Pertiwi (Mbek), Dian Mustika (Tenyo), Kahayun (Nyun Chan), terima kasih waktu yang telah kita lewati selama ini, terima kasih untuk motivasi, semangatnya, dan bantuannya dalam pembuatan skripsi ini.
12. Untuk teman-teman seperjuangan sejarah angkatan 2010 Ganjil dan Genap.
13. Serta semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini yang tak bisa saya sebutkan satu persatu.

Semoga amal ibadah dan ketulusan hati kalian semua mendapat imbalan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Aamiin.

Bandar Lampung, Juni 2016
Penulis,

Synthia Kamala
NPM. 1013033059

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 I. PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Identifikasi Masalah	6
1.3.Pembatasan Masalah	6
1.4.Rumusan Masalah	7
1.5.Tujuan Penelitian	7
1.6.Manfaat Penelitian	7
1.7.Ruang Lingkup Penelitian.....	8
 II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1.Tinjauan Pustaka	9
2.1.1. Konsep Efektivitas Media Pembelajaran.....	9
2.1.1.1. Konsep Efektivitas	9
2.1.1.2. Konsep Media Pembelajaran	11
2.1.2. Konsep Pembelajaran	12
2.1.3. Konsep <i>Macromedia Flash Professional 8</i>	14
2.1.4. Konsep Sejarah	16
2.2.Kerangka Pikir	17
2.3.Paradigma.....	18
2.4.Hipotesis Penelitian.....	18

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metodologi Penelitian	20
3.2. Populasi & Sampel	22
3.3. Variabel Penelitian	23
3.4. Definisi Operasional Variabel	23
3.5. Instrumen Penelitian	24
3.6. Teknik Pengumpulan Data	25
3.6.1. Angket (Kuesioner)	25
3.6.2. Observasi	25
3.6.3. Tes	26
3.7. Langkah-Langkah Penelitian	27
3.8. Analisis Instrumen	28
3.8.1. Validitas	28
3.8.2. Reliabilitas	29
3.9. Teknik Analisis Data	30

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Tempat Penelitian	32
4.1.1. Sejarah SMA Negeri 2 Kalianda	32
4.1.2. Kepemimpinan SMA Negeri 2 Kalianda	33
4.1.3. Visi dan Misi Sekolah	33
4.1.4. Tenaga Guru	35
4.1.5. Data Siswa	37
4.1.6. Sarana Pembelajaran	37
4.2. Pelaksanaan Penelitian	39
4.3. Hasil Penelitian	40
4.3.1. Data Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X IIS 1 SMAN 2 Kalianda	40
4.3.2. Data Efektivitas Penggunaan <i>Macromedia Flash</i> <i>Professional 8</i> pada Kelas	42

4.3.2.1. Daftar Frekuensi Kuesioner Efektivitas <i>Macromedia</i> <i>Flash Professional 8</i>	42
4.3.3. Data Observasi Aktivitas Siswa dan Aktivitas Kemampuan Guru	46
4.3.3.1. Data Observasi Aktivitas Siswa.....	46
4.3.3.2. Data Observasi Aktivitas Kemampuan Guru	48
4.4. Analisis Data Penelitian	50
4.4.1. Persentase Keefektifitasan Penggunaan <i>Macromedia</i> <i>Flash professional 8</i> dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X IIS 1 SMAN 2 Kalianda TP 2015/2015	50
4.5. Pembahasan.....	52
V. SIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan	56
5.2. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1. Sampel Kelas X IIS 1 SMAN 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016	22
3.2. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Siswa	23
3.3. Acuan Interpretasi Koefisien Korelasi	30
3.4. Kriteria Persentase Keefektivitasan <i>Macromedia Flash Professional 8</i>	31
4.1. Daftar Nama Guru dan Karyawan SMAN 2 Kalianda	32
4.2. Rincian Jumlah siswa-siswi SMAN 2 Kalianda Tahun Ajaran 2014/2015	34
4.3. Data Ruang Sekolah SMAN 2 Kalianda	35
4.4. Data Sarana pendukung Pembelajaran Siswa	35
4.5. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Kelas X IIS 1 SMAN 2 Kalianda .	37
4.6. Rekapitulasi Hasil Skor Kuesioner Keefektivitasan <i>Macromedia Flash Professional 8</i> Pada Kelas Eksperimen	39
4.7. Frekuensi Statistik Kuesioner Efektivitas	41
4.8. Daftar Distribusi Frekuensi Efektivitas Penggunaan <i>Macromedia Flash Professional 8</i> Pada Kelas Eksperimen	42
4.9. Lembar Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas X IIS 1 SMAN 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016	46
4.10. Data Observasi Aktivitas Kemampuan Guru	49
4.11. Rekapitulasi Data Efektivitas Penggunaan <i>Macromedia Flash Professional 8</i> dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X IIS 1 SMAN 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016.....	50
4.12. Interpretasi Efektivitas Media	51
4.13. Persentase Efektivitas <i>Macromedia Flash Professional 8</i>	51
4.14. Skor Efektivitas <i>Macromedia Flash Professional 8</i> per-item.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Uji Validitas Kuesioner
2. Uji Reliabilitas Kuesioner
3. Daftar Nilai Siswa Kelas X IIS 1 SMA N 2 Kalianda
4. Angket Penelitian
5. Instrumen Penilaian Media oleh Ahli
6. Instrumen Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi
7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
8. Lembar Soal Pilihan Ganda
9. Gambar-Gambar Media Pembelajaran
10. Lembar Observasi Aktivitas Siswa
11. Rencana Judul Penelitian Kaji Tindak/Skripsi
12. Surat Penelitian Pendahuluan
13. Surat Izin Penelitian
14. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SMA N 2 Kalianda
15. Foto-Foto Penelitian

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia tidak pernah luput dengan kata pendidikan, ini menjadikan pendidikan adalah sesuatu yang penting bagi setiap orang untuk mengembangkan wawasannya, kepribadiannya yang harus diajarkan sedini mungkin. Menurut Hasbullah bahwa Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan secara sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Segala hal yang berhubungan dengan pendidikan tentu erat kaitannya dengan pendidik dan yang dididik. Peran pendidik sangatlah besar dalam mengembangkan potensial peserta didik. Pendidik tidak hanya guru sebagai pendidik formal di sekolah, tetapi peran keluarga terutama orang tua juga penting dalam membangun potensialnya dan sekolah akan menunjang potensial-potensial yang ada (Hasbullah, 2012: 1).

Pendidikan secara umum dapat dibagi tiga, pendidikan formal, pendidikan non formal, dan pendidikan informal. Pendidikan formal sering diartikan pendidikan yang dilaksanakan suatu instansi, sekolah dan berbagai lembaga pendidikan resmi dimana semua telah terorganisir. Pada pendidikan formal guru sebagai pendidik di

sekolah yang dipercayakan mampu mendidik siswa, tentu sebagai pendidik formal guru memiliki kualifikasi tertentu untuk mengajar mulai dari ijazah sebagai syarat profesional sampai kesehatan jasmani dan psikologisnya. Dalam bukunya Hasbullah menjelaskan guru sebagai pendidik dalam lembaga pendidikan formal di sekolah, secara langsung atau tegas menerima kepercayaan dari masyarakat untuk memangku jabatan dan tanggungjawab pendidikan. Maka selain harus memiliki syarat sebagai manusia dewasa, harus pula memenuhi persyaratan lain yang lebih berat yakni persyaratan pribadi dan persyaratan jabatan (Hasbullah, 2012: 20). Pada pendidikan non formal siswa atau peserta didik lebih berbentuk seperti lembaga pendidikan formal atau sekolah hanya ini dilakukan di luar sekolah, dilakukan secara tertib, diajarkan oleh tutor, metode yang bisa saja berbeda dengan sekolah (Abu Ahmadi, 2003: 175).

Pendidikan informal diidentikkan dengan orang tua sebagai pendidik di rumah. Peran orangtua sebagai pendidik informal menjadi peranan penting dalam keluarga karena pendidikan anak tidak hanya dilakukan oleh guru sebagai pendidik formalnya. Orangtua harus menjadi pendidik pertama bagi anak sehingga didikan yang dilakukan sejak dini akan membantu anak dalam menjalankan kehidupan dilingkungannya serta mempengaruhi pendidikan disekolahnya.

“Pendidikan keluarga adalah juga pendidikan masyarakat, karena disamping keluarga itu sendiri sebagai kesatuan kecil dari bentuk kesatuan-kesatuan masyarakat, juga karena pendidikan yang diberikan oleh orang tua kepada anak-anaknya sesuai dan dipersiapkan untuk kehidupan anak-anak itu dimasyarakat kelak. Dengan demikian nampaklah adanya satu hubungan erat antara keluarga dengan masyarakat.” (Abu Ahmadi, 2003: 177)

Dalam suatu pendidikan formal tentu di dalamnya ada sebuah pembelajaran, pembelajaran haruslah didukung dengan bahan materi, media yang digunakan dan media yang dipakai terkadang menggunakan peralatan yang berteknologi. Perkembangan teknologi di era globalisasi ini tentu memberikan sumbangsih yang besar bagi dunia. Tidak hanya dalam hal industri tapi pada pendidikan pula. Teknologi berasal dari istilah *teckne* yang berarti seni atau keterampilan. Pengertian teknologi sebagai kumpulan pengetahuan, melengkapi pengertian teknologi sebagai barang buatan yang ditujukan untuk mendukung kegiatan manusia agar lebih efisien dan bertujuan (Bambang Warsita, 2008: 110). Kehidupan manusia kini tidak dapat lepas dari teknologi yang ada disekitarnya, hampir setiap hari manusia berinteraksi dengan teknologi untuk membantu segala aktivitasnya. Kemajuan teknologi juga menunjukkan kredibilitas sebuah negara itu maju atau tidak, tidak hanya tentang teknologi eletronik saja tetapi juga mengenai teknologi pendidikan.

“Teknologi merupakan bagian integral dalam setiap budaya. Makin maju suatu budaya, makin banyak dan makin canggih teknologi yang digunakan. Teknologi diterapkan di semua bidang kehidupan, di antaranya bidang pendidikan. Teknologi modern dalam bidang komunikasi dengan produk yang berupa peralatan elektronik dan bahan (*software*) yang disajikannya telah mempengaruhi seluruh sektor kehidupan termasuk pendidikan.”(Bambang Warsita, 2008: 111)

Sebab hal itulah betapa pentingnya sebuah teknologi khususnya dalam bidang pendidikan untuk terus berkembang mengikuti arus perkembangan zaman, sehingga guru salah satu penggerak pendidikan juga berperan penting untuk ikut mengembangkan media, metode atau model pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Tapi tidak semua guru menguasai teknologi untuk dijadikan media dalam pembelajarannya dan tidak semua mata pelajaran di sekolah yang dapat

diaplikasikan dalam sebuah media yang berbasis teknologi tetapi itu semua dapat dilakukan dengan cara terus belajar. Membuat sebuah media dengan sebuah *software* juga membutuhkan teknologi seperti penggunaan komputer dan LCD. Pembelajaran yang menggunakan suatu media membantu guru menyampaikan materi secara komunikatif kepada para siswa sehingga dengan kriteria sebuah media yang baik apa yang disampaikan guru lebih mudah diserap oleh murid. Menurut Criticos (1996) Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menjadi komunikan (Daryanto, 2010: 4).

Perkembangan teknologi yang semakin maju adalah salah satu alasan para guru untuk meningkatkan penggunaan media IT pada tiap mata pelajaran termasuk Pelajaran Sejarah. Pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan membawa guru untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran khususnya dalam Pembelajaran Sejarah. Hal ini menjadi alasan guru untuk meningkatkan metode belajar sejarah serta penggunaan media berbasis IT sebagai pendukungnya. Di SMA Negeri 2 Kalianda yang sudah mulai menggunakan kurikulum 2013, guru dituntut untuk ikut mengikuti perkembangan teknologi yang sudah mulai diterapkan dalam pembelajaran. Penggunaan *Microsoft Power Point* sudah tidak asing bagi guru sejarah di SMA Negeri 2 Kalianda, namun untuk menggunakan *software* seperti *Macromedia Flash Professional 8* sebagai media yang efektif dalam mendukung Pembelajaran Sejarah belum pernah digunakan.

Macromedia Flash Professional 8 merupakan salah satu *software flash* yang dapat digunakan guru. Terdapat *software flash* yang dikenal seperti *Aelo Flash*, *Easy Flash Maker*, *Anim-FX Flash*, *Amara Flash*, dll. Hanya saja kelebihan *Macromedia Flash Professional 8* ini adalah ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik, kebutuhan *Hardware* yang tidak tinggi, dapat membuat *website*, *cd-interaktif*, animasi *web*, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di web, presentasi cantik, membuat permainan (*game*), aplikasi web dan *handphone*, dapat ditampilkan di banyak media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, *Handphone* dan PDA, dll.

Pada penelitian ini peneliti mencoba untuk membuat sebuah media dari *software* yang telah ada untuk dipergunakan dalam Pembelajaran Sejarah yang akan dilakukan penelitian di SMA Negeri 2 Kalianda. SMA Negeri 2 Kalianda merupakan salah satu sekolah negeri di Kalianda Kabupaten Lampung Selatan. SMA ini sudah menggunakan Kurikulum 2013 dimana sudah dimulainya penjurusan di kelas X. Khusus untuk mata Pelajaran Sejarah terdapat pembagian yakni sejarah wajib dan sejarah peminatan. Untuk kelas dengan jurusan IIA hanya mengambil sejarah wajib sedangkan jurusan IIS mengambil sejarah wajib dan peminatan. SMA Negeri 2 Kalianda termasuk salah satu SMA berakreditasi A. Memiliki sarana yang mendukung penggunaan media seperti LCD *projector*, laptop, dan laboratorium TIK sehingga dapat mendukung kinerja guru termasuk pada penelitian ini.

Atas latar belakang di atas penulis melihat perlu adanya penggunaan suatu media yang efektif dalam Pembelajaran Sejarah, sehingga mata Pelajaran Sejarah dapat menjadi salah satu pelajaran yang akan diminati banyak siswa. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Penggunaan *Macromedia Flash Professional 8* dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016” yang diharapkan akan efektif menjadi media Pembelajaran Sejarah.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Efektivitas penggunaan *macromedia flash professional 8* dalam pembelajaran sejarah kelas X IIS 1 di SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Pengoperasian *macromedia flash professional 8* yang masih sulit dalam pembelajaran sejarah kelas X IIS 1 di SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memfokuskan dan membatasi penelitian ini pada efektivitas penggunaan *macromedia flash professional 8* dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 di SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah penggunaan *macromedia flash professional 8* efektif dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *macromedia flash professional 8* dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 di SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti maupun pada pihak-pihak yang membutuhkan. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan alternatif pemecahan masalah dalam keterbatasan penggunaan media pembelajaran sejarah bagi guru.
2. Menambah variasi media pembelajaran sejarah dengan menggunakan *Macromedia Flash Professional 8*.
3. Memberikan motivasi pada guru untuk meningkatkan variasi media yang efektif bagi pembelajaran sejarah serta memanfaatkan teknologi yang ada.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup subjek

Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas X IIS 1 di SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016.

2. Ruang lingkup objek

Objek penelitian adalah efektivitas penggunaan *macromedia flash professional 8*

3. Ruang lingkup wilayah

Tempat penelitian di SMA Negeri 2 Kalianda yang berlokasi di jalan Trans Sumatera Lampung Selatan.

4. Ruang lingkup waktu

Waktu penelitian Tahun Pelajaran 2015/2016

5. Ruang lingkup ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah Ilmu Pendidikan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Konsep Efektivitas Media Pembelajaran

2.1.1.1. Konsep Efektivitas

Menurut Etzioni (1964) secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya (Azhar Arsyad, 2013,57). Pengertian lain menurut Susanto, efektivitas merupakan daya pesan untuk mempengaruhi atau tingkat kemampuan pesan-pesan untuk mempengaruhi (Susanto,2004:156). Menurut pengertian di atas, efektivitas bisa diartikan sebagai suatu pengukuran akan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya secara matang.

Efektivitas proses pembelajaran seharusnya ditinjau dari hubungan guru tertentu yang mengajar kelompok siswa tertentu, di dalam situasi tertentu dalam usahanya mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Efektivitas proses pembelajaran berarti tingkat keberhasilan guru dalam mengajar kelompok siswa tertentu dengan menggunakan metode tertentu untuk mencapai tujuan instruksional tertentu (Popham, 2003:7).

Suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif dengan melihat indikator yang telah ditetapkan, menurut Sinambela terdapat indikator yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif, pembelajaran dikatakan efektif apabila mencapai sasaran yang diinginkan, baik dari segi tujuan pembelajaran maupun prestasi siswa yang maksimal.

Beberapa indikator keefektifan pembelajaran :

1. Ketercapaian ketuntasan belajar.
2. Ketercapaian keefektifan aktivitas siswa (yaitu pencapaian waktu ideal yang digunakan siswa untuk melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran).
3. Ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif (Sinambela, 2006:78).

Namun untuk mengukur keefektifan sebuah multimedia interaktif Thorn memberikan beberapa kriteria dalam Ns. Roymond H. Simamora mengajukan beberapa kriteria untuk menilai keefektifan multimedia interaktif. Kriteria tersebut yakni:

1. Kemudahan navigasi, sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajaran tidak perlu belajar komputer terlebih dahulu.
2. Kognisi, pengetahuan, dan penyajian (presentasi) informasi. Kriteria ini untuk menilai isi program, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik atau belum.

3. Integrasi media. Media harus mengintegrasikan aspek dan keterampilan bahasa yang harus dipelajari.
4. Estetika, untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan artistik.
5. Fungsi secara keseluruhan, program harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar (Ns. Roymond H. Simamora, 2009: 66).

2.1.1.2.Konsep Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2003: 6). Menurut Arief Sadiman menyatakan ada beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu :

1) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Beberapa jenis media grafis yaitu : Gambar/Foto, Sketsa, Diagram, Bagan/Chart, Power point, Grafik, Kartun, Poster, Peta dan Globe, Papan Flanel, Papan Buletin.

2) Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio adalah media yang berkaitan dengan pendengaran. Ada beberapa jenis media audio yaitu : Radio, Alat Perekam Pita Magnetik, Laboratorium Bahasa.

3) Media Proyeksi Diam

Media Proyeksi Diam adalah media yang dalam penyampaian pesan atau informasinya dengan cara diproyeksikan dengan proyektor. Beberapa jenis media proyeksi diam yaitu : Film Bingkai, Film Rangkai, Media Transparansi, Proyektor Tak Tembus Pandang, Televisi, Video (Arief Sadiman, 2003: 28).

Fungsi media pembelajaran adalah:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra.
3. Menimbulkan semangat belajar, interaksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
4. Memungkinkan peserta belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, serta kinestetiknya.
5. Memberi stimulus yang sama, membandingkan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama

(Ns. Roymond H. Simamora, 2009: 66).

Macromedia flash professional 8 masuk dalam kategori multimedia interaktif. Multimedia merupakan jenis media audiovisual yang memiliki karakteristik tersendiri, yakni penggabungan dari beberapa media yang dewasa ini penggabungan tersebut dapat disatukan dalam komputer (Wina Sanjaya, 2014: 233).

2.1.2. Konsep Pembelajaran

Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran, dan istilah belajar-mengajar yang dapat kita perdebatkan, atau kita abaikan saja yang penting

makna dari ketiganya. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk pembelajaran siswa yang belajar. Pada pendidikan formal (sekolah), pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan pada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu. Kegiatan pembelajaran bukan lagi sekedar kegiatan mengajar (pengajaran) yang mengabaikan kegiatan belajar, yaitu sekedar menyiapkan pengajaran dan melaksanakan prosedur mengajar dalam pembelajaran tatap muka, tetapi kegiatan pembelajaran lebih kompleks lagi dan dilaksanakan dengan pola-pola pembelajaran yang bervariasi (Tim Pengembang MKDP kurikulum dan pembelajaran, 2011: 128).

“Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur tulis, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.” (Oemar Hamalik, 2009: 57)

Menurut Mudhofir (1987) dalam Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran pada garis besarnya ada empat pola pembelajaran. *Pertama*, pola pembelajaran guru dengan siswa tanpa alat bantu/bahan. *Kedua*, pola (guru+alat bantu). *Ketiga*, pola (guru + media) dengan siswa. Pola pembelajaran ini sudah mempertimbangkan keterbatasan guru yang tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar. Guru dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat menggantikan guru dalam pembelajaran. Jadi pola ini pola pembelajaran bergantian antara guru dan media dalam berinteraksi dengan

siswa. Konsekuensi pola pembelajaran ini adalah harus disiapkan bahan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. *Keempat*, pola media dengan siswa atau pola pembelajaran jarak jauh menggunakan media atau bahan pembelajaran yang disiapkan (Tim Pengembang MKDP kurikulum dan pembelajaran, 2011: 129).

2.1.3. Konsep *Macromedia Flash Professional 8*

Macromedia Flash adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman *web*, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan *game* interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik. Tahun 1997 *macromedia* membeli sebuah program gambar untuk *web* yang diberi nama *FutureSplash* dari perusahaan bernama *FutureWave*. Program inilah yang merupakan cikal bakal *Macromedia Flash*. *Macromedia* melakukan inovasi besar-besaran sehingga waktu tenggang muncul *Flash* versi 1 hingga 4 berlangsung hanya dalam kurun waktu 2 tahun (Dhani Yudhiantoro, 2006: 1).

Tahun 2005 *Macromedia* mengeluarkan *Flash Basic 8* dan *Professional 8*. Masing-masing ditujukan untuk desainer pembuat animasi serta pengguna yang memerlukan fasilitas lanjutan baik untuk pengembang dan pembuat aplikasi interaktif yang memerlukan fasilitas lebih dari sekedar fasilitas dasar (Dhani Yudhiantoro, 2006: 1).

Macromedia Flash Professional 8 masuk dalam kategori multimedia. pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan

menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video), dan lain sebagainya yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya (Wina Sanjaya, 2014:219).

Setiap *software* tidak selalu sempurna, termasuk *macromedia flash professional 8*. terdapat kelebihan dan kelemahan yang dimiliki *software* ini.

1. Kelebihan *macromedia flash*

- Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.
- Kebutuhan *hardware* yang tidak tinggi.
- Dapat membuat *website*, cd-interaktif, animasi *web*, animasi kartun, kartu eletronik, iklan tv, banner *web*, presentasi cantik, membuat permainan(*game*), aplikasi *web* dan *handphone*.
- Dapat ditampilkan dibanyak media seperti *web*, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, *Handphone* dan PDA.
- Hasil akhir *flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish).
- Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.
- *Flash* dapat mengimpor hampir semua gambar dan file-file audio sehingga dapat lebih hidup.
- Gambar *flash* tidak akan pecah meskipun di *zoom* beberapa kali karena gambar *flash* bersifat gambar vektor.
- Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk seperti *.avi, *.gif, *.mov, maupun file dengan format.

2. Kelemahan *Macromedia Flash*

- Waktu belajar lama apalagi bagi yang belum pernah menggunakan *software* desain grafis sebelumnya.
- Grafis kurang lengkap.
- Lambat *login*.
- Kurang simpel.
- Menunya tidak *user friendly*.
- Perlu banyak referensi tutorial.
- Kurang dalam 3D, pembuatan animasi 3D cukup sulit.
- Bahasa pemrogramannya agak susah.
- Belum ada *template* didalamnya (Moh. Zakiyudin, 2008)

2.1.5. Konsep Sejarah

Sejarah berasal dari kata Inggris *History* yang berasal dari kata benda Yunani “*Istoria*” yang berarti ilmu. Sejarah ialah cerita perubahan-perubahan, peristiwa-peristiwa atau kejadian masa lampau yang telah diberi tafsir atau alasan dan dikaitkan sehingga membentuk suatu pengertian lengkap (Kuntowijoyo, 1996: 17)..

Menurut Rustam Sejarah adalah rekonstruksi masa lalu. Jangan dibayangkan bahwa membangun masa lalu itu untuk kepentingan lalu sendiri. Sejarah itu ibarat orang naik kereta menghadap ke belakang. Ia dapat melihat ke belakang , ke samping kanan dan kiri. Satu-satunya kendala ialah ia tidak bisa melihat kedepan (Rustam, 1999: 2).

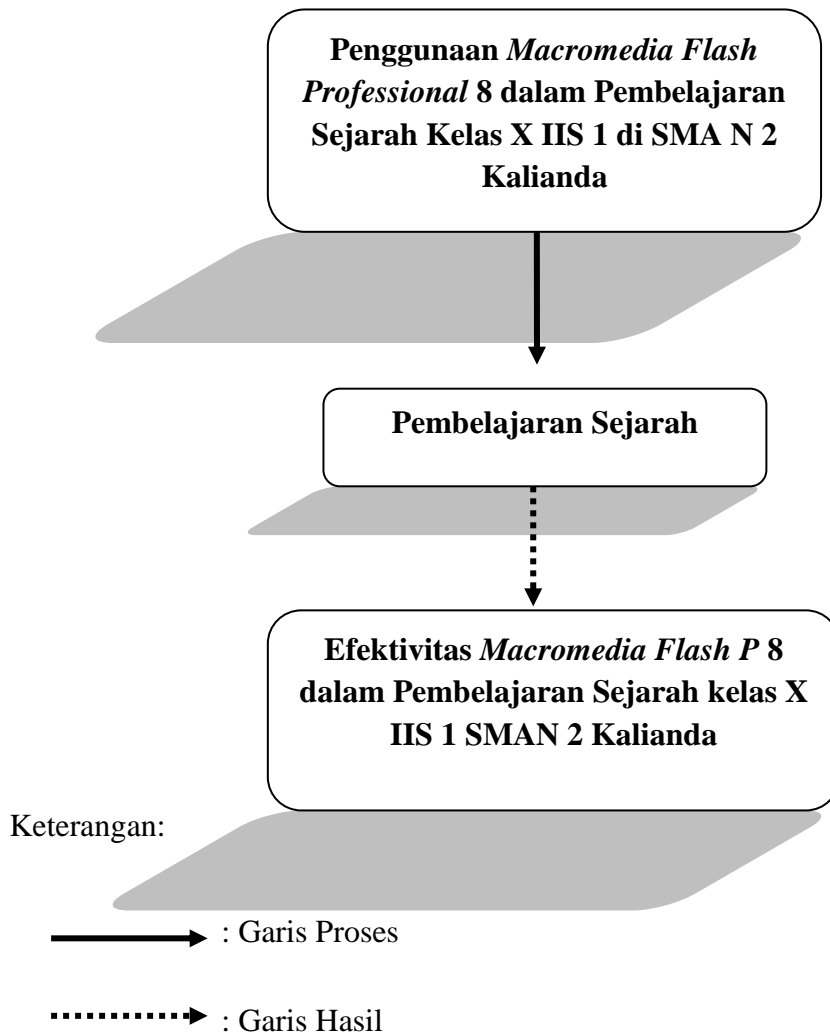
2.2. Kerangka Pikir

Efektivitas adalah komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah personil yang ditentukan. Pengertian di atas mengartikan bahwa efektivitas merupakan proses untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Penelitian ini menggunakan *macromedia flash professional 8* sebagai media pembelajaran yang akan diberikan untuk melihat apakah penggunaan *macromedia flash professional 8* efektif dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 SMAN 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016.

Tentu saja penelitian dengan menggunakan *software Macromedia Flash Professional 8* ini diduga mampu menjadi media yang efektif dalam Pembelajaran Sejarah bagi siswa kelas X IIS 1 di SMA N 2 Kalianda. Dalam hal ini akan dilihat apakah Penggunaan *Macromedia Flash Professional 8* efektif dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X IIS 1 SMAN 2 Kalianda. Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengadakan penelitian tentang Penggunaan *macromedia flash professional 8* dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 di SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan metode penelitian eksperimen.

2.3. Paradigma



2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban yang empirik dengan data (Sugiyono, 2013: 96).

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka hipotesis penelitian ini adalah:

H_0 : Penggunaan *Macromedia flash professional 8* tidak efektif dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 di SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016.

H_a : Penggunaan *Macromedia flash professional 8* efektif dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 di SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif dengan analisis data statistik deskriptif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013: 14). Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan masalah yang terjadi pada masa sekarang atau yang sedang berlangsung, bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang terjadi sebagaimana mestinya pada saat penelitian.

Penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan *macromedia flash professional 8* dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 di SMA N 2 Kalianda. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *noneksperimental* dengan metode deskriptif. Desain penelitian *non-eksperimental* didasari oleh filsafat positivisme yang menekankan pada fenomena-fenomena objektif dan dikaji secara kuantitatif (Nana Syaodih, 2005: 57). Penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang menggambarkan fenomena-

fenomena yang ada, yang berlangsung saat ini atau masa lampau. Penelitian ini tidak mengadakan manipulasi atau perubahan pada variabel, tetapi menggambarkan kondisi apa adanya (Nana Syaodih, 2005: 59). Penelitian ini menggunakan angket, lembar observasi dan test sebagai alat pengumpul data kemudian di analisis dengan rumus persentase dan di interpretasikan sesuai dengan kriteria interpretasi persentase yang telah ditetapkan.

Langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan.

1. Observasi pendahuluan, yaitu untuk memperoleh informasi mengenai objek yang akan diteliti serta melihat kondisi mungkin tidaknya dilakukan penelitian.
2. Menetapkan populasi dan sampel.
3. Membuat media menggunakan *macromedia flash professional 8*. Setelah media selesai maka di uji oleh Ahli media, setelah dilakukan revisi hingga layak untuk di uji maka dilakukan penelitian ke sekolah kepada kelas yang sudah ditetapkan.
4. Perlakuan media *macromedia flash professional 8* dalam Pembelajaran Sejarah sesuai dengan materi yang sudah ditetapkan.
5. Pemberian tes kepada siswa disetiap selesai sesi pertemuan selama pemberlakuan *macromedia flash professional 8*.
6. Guru menilai aktivitas siswa selama pembelajaran melalui lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.
7. Guru pendamping menilai dan mengamati kinerja guru praktik dalam penggunaan *macromedia flash professional 8* melalui lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.

8. Setelah semua selesai siswa akan diberikan kuesioner untuk menilai respon siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash professional 8*, data yang diperoleh dianalisis untuk mengukur efektif atau tidak media ini dalam Pembelajaran Sejarah.

3.2. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2002:55, 56) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, sedangkan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Kasmadi,dkk,2014: 65).

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas X IIS 1 SMAN 2 Kalianda. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh yakni teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2013:68). Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X IIS 1 SMA N 2 Kalianda sebagai berikut.

Tabel 3.1. Sampel kelas X IIS 1 SMA N 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016

Kelas	Jumlah siswa	Jenis kelamin	
		L	P
X.IIS.1	35	19	16

Sumber: Tata Usaha SMA N 2 Kalianda

Dari tabel di atas, diketahui yang menjadi sampel adalah siswa kelas X IIS 1 SMA N 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang siswa.

3.3. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013: 60).

Kerlinger (1973) dalam Sugiyono menyatakan bahwa variabel adalah konstrak atau sifat yang akan dipelajari. Selanjutnya Kidder (1981) menyatakan bahwa variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya (Sugiyono, 2013:61).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan variabel tunggal yakni efektivitas penggunaan *macromedia flash professional 8* dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 SMAN 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016.

3.4. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah penentuan konstrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Definisi operasional menjelaskan cara tertentu yang digunakan untuk meneliti dan mengoperasikan konstrak, sehingga memungkinkan bagi peneliti yang lain untuk melakukan replikasi pengukuran dengan cara yang sama atau mengembangkan cara pengukuran konstrak yang lebih baik (Sugiyono, 2013: 31).

Menurut Etzioni (1964) secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya (Azhar Arsyad, 2013:57). Sedangkan *macromedia flash professional 8* adalah sebuah program yang ditujukan kepada para desainer maupun programer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman *web*, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan *game* interaktif serta tujuan-tujuan yang lebih spesifik (Dhani Yudhiantoro, 2006: 1).

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan efektivitas adalah melihat seberapa tingkat keberhasilan penggunaan *macromedia flash professional 8* dalam Pembelajaran Sejarah sesuai dengan indikator efektivitas pembelajaran yakni ketercapaian ketuntasan belajar, ketercapaian keefektivitasan aktivitas siswa, kemudian ketercapaian efektivitas kemampuan guru mengelola pembelajaran dan respon siswa terhadap pembelajaran yang positif.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2013:133).

Instrumen dikembangkan dengan menggunakan Skala Likert dengan 5 skala. Skor terendah diberi angka 1 dan skor tertinggi diberi skor 5 (Sugiyono, 2013:312). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner/angket yang diberikan kepada siswa untuk menentukan efektif atau tidaknya media Pembelajaran Sejarah bagi siswa siswa kelas X IIS 1 SMA N 2 Kalianda.

3.5.1. Kisi-Kisi Instumen Kuesioner

Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Siswa

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah
1	Kognisi	Relevansi materi dengan tujuan	1
2	Isi	Update-an materi	1
3	Integrasi Media	Penggunaan Bahasa	1
		Kejelasan informasi	1
		Penggunaan gaya bahasa	1
		Ketepatan pemilihan huruf	1
		Ketepatan pemilihan warna	1
4	Estetika	Ketepatan pemilihan ilustrasi	1
		Kemenarikan bahan ajar	1
	Jumlah		9

Sumber: Dewi Salma Prawiradilaga, dkk (2013: 366)

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

3.6.1. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013: 199). Pada penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data tentang kesesuaian desain dan isi pada media.

Pada penelitian ini angket/kuesioner digunakan sebagai alat pengumpul data dalam melihat respon terhadap penggunaan *macromedia flash professional 8* dalam pembelajaran sejarah.

3.6.2. Observasi

Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan

psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiyono, 2013:203).

Untuk mendapatkan data yang relevan dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi langsung. Proses observasi akan dilakukan oleh peneliti selama penelitian di SMA Negeri 2 Kalianda.

Terdapat dua lembar observasi dalam penelitian ini yang pertama digunakan untuk menilai aktivitas siswa dalam melakukan setiap kegiatan yang termuat dalam rencana pembelajaran dan yang kedua digunakan sebagai lembar observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran.

3.6.3. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan atau stimulus yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka (Furchan, 1982: 256). Tes menurut Arikunto (1999) adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Dari pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tes merupakan seperangkat pertanyaan yang bertujuan untuk melihat, mengukur kemampuan siswa pada pembelajaran sejarah yang diperoleh setelah proses belajar menggunakan *macromedia flash professional 8*. Test akan diberikan kepada siswa dalam bentuk soal dari semua masalah yang telah dipelajari.

Pada penelitian ini tes digunakan sebagai alat pengumpul data untuk melihat ketercapaian ketuntasan belajar siswa dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 SMAN 2 Kalianda TP 2015/2016.

3.7. Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian dilaksanakan.

1. Observasi pendahuluan, yaitu untuk memperoleh informasi mengenai objek yang akan diteliti serta melihat kondisi mungkin tidaknya dilakukan penelitian.
2. Menetapkan populasi dan sampel.
3. Membuat media menggunakan *macromedia flash professional 8*. Setelah media selesai maka di uji oleh Ahli media, setelah dilakukan revisi hingga layak untuk di uji maka dilakukan penelitian ke sekolah kepada kelas yang sudah ditetapkan.
4. Perlakuan media *macromedia flash professional 8* dalam Pembelajaran Sejarah sesuai dengan materi yang sudah ditetapkan.
5. Pemberian tes kepada siswa disetiap selesai sesi pertemuan selama pemberlakuan *macromedia flash professional 8*.
6. Guru menilai aktivitas siswa selama pembelajaran melalui lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.
7. Guru pendamping menilai dan mengamati kinerja guru praktik dalam penggunaan *macromedia flash professional 8* melalui lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.

8. Setelah semua selesai siswa akan diberikan kuesioner untuk menilai respon siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash professional 8*, data yang diperoleh dianalisis untuk mengukur efektif atau tidak media ini dalam Pembelajaran Sejarah.

3.8. Analisis Instrumen

3.8.1. Validitas

Validitas merupakan ciri yang amat penting yang seharusnya dimiliki oleh setiap tes yang digunakan untuk berbagai tujuan. Validitas menunjuk pada penyesuaian alat pengukur dengan tujuan yang hendak diukur (Djiwandono, 2006: 406).

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013:173). Rumusan korelasi yang dapat digunakan adalah *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N (\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisiensi validitas skor butir pertanyaan

N : Jumlah responden

X : Skor butir soal tertentu untuk setiap responden

y : Skor total (seluruh soal) untuk setiap siswa (Kasmadi, dkk, 2014:79).

Kriteria pengujian korelasi antar butir dan skor total adalah minimal 0,344 (r hitung > r tabel) maka instrumen dinyatakan valid, namun sebaliknya jika kriteria

pengujian korelasi dibawah 0,344 ($r_{hitung} < r_{tabel}$) maka instrumen dinyatakan drop atau invalid. Hasil uji validitas intrumen dapat dilihat selengkapnya pada lampiran.

3.8.2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 1999: 170). Menurut Suharsimi Arikunto (1999) Reliabel artinya dapat dipercaya (Djiwandono: 2006: 403).

Untuk mengetahui koefisien reliabilitas seluruh item angka digunakan rumus *korelasi Alpha Cronbach*:

$$r_{ll} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{ll} = Reliabilitas.

n = Jumlah item yang valid

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap – tiap item

σ_t^2 = Varians total (Kasmadi,dkk,2014:79).

Menurut Sugiyono dalam Kasmadi (2014) untuk menentukan acuan koefisien korelasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3. Acuan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00 – 0.199	Sangat rendah/ tidak ada hubungan
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 1.00	Sangat kuat

Sumber: Kasmadi, 2014:89

Setelah dilakukan uji prasyarat instrumen dan didapatkan instrumen yang valid dan reliabel maka instrumen digunakan untuk mengambil data yang sesungguhnya. Hasil uji reliabilitas pada lampiran 2 untuk uji reliabilitas kuesioner menunjukkan bahwa nilai alpha untuk kuesioner 7,126 yang diinterpretasikan sangat kuat.

3.9. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan uji hipotesis. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif kuantitatif. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis data untuk melihat keefektivitasan penggunaan *macromedia flash professional 8* dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS SMA Negeri 2 Kalianda serta menghitung skor

data observasi aktivitas siswa dan aktivitas kemampuan guru. Data efektivitas *macromedia flash professional 8* di analisis menggunakan rumus persentase.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan

P = Persentase yang dicari

F = Frekuensi yang sedang dicari

N = Jumlah skor maksimum (Anas Sudjono,2011:43).

Setelah mendapatkan hasil persentase dari rumus persentase di atas dilakukan penafsiran untuk setiap skor yang diperoleh sebagai berikut.

Tabel 3.4. Kriteria persentase efektivitas *Macromedia Flash Pro.8*.

Skala interval	Keterangan
0% - 20%	Tidak Cukup
21% - 40%	Kurang Cukup
41% - 60%	Netral
61% - 80%	Cukup
81% - 100%	Sangat cukup

Sumber: Riduwan, 2013:22

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh oleh peneliti dalam penelitian bahwa

1. Sesuai indikator ketuntasan belajar siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016 memenuhi kriteria tuntas sebesar 80%.
2. Sesuai indikator efektivitas aktivitas siswa dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 SMAN Negeri 2 kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016 menyatakan memenuhi kriteria cukup efektif.
3. Sesuai indikator efektivitas kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016 memenuhi kriteria cukup efektif.

Berdasarkan keterangan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *macromedia flash professional 8* efektif dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil kesimpulan dan penelitian, dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada guru :

- a. Penggunaan *Macromedia Flash Professional 8* diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru mengajar terutama dalam pembelajaran sejarah.
- b. Guru mampu membawakan pembelajaran dalam berbagai media sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar terutama dalam pembelajaran.

2. Kepada siswa

Diharapkan kepada siswa untuk lebih fokus selama pembelajaran sehingga semua mampu menangkap materi dengan baik serta aktif dalam setiap diskusi kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dkk.1993.*Ilmu Pendidikan*.Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arief, Furchan.1982.*Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*.Surabaya: Usaha Nasional.
- Arikunto, Suharsimi.2010.*Prosedur Penelitian*.Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar.2013.*Media Pembelajaran*.Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Daryanto, Drs.2012.*Evaluasi Pendidikan*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Djiwandono,SE.2006.*Psikologi Pendidikan*.Jakarta: PT. Grasindo.
- Hamalik, Oemar.2009.*Kurikulum dan Pembelajaran*.Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasbullah.2012.*Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*(Edisi ke empat).Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Kasmadi, Nia Siti Sunariah.2014.*Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*.Bandung: Alfabeta.
- Kuntowijoyo.1995.*Pengantar Ilmu Sejarah*.Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Popham, W. James. 2003. *Teknik Mengajar Secara Sistematis (Terjemahan)*. Jakarta: Rineka cipta.

Prawiradilaga, Dewi Salma,dkk.2013.*Mozaik Teknologi Pendidikan*.Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.

Riduwan.2013.*Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*.Bandung: Alfabeta.

Sadiman, Arief. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Cetakan I. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Prof.Dr.Wina.2014.*Media Komunikasi Pembelajaran*.Jakarta: KENCANA.

Sinambela, N.J.M.P. 2006. *Keefektifan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem-Based Instruction) Dalam Pembelajaran Matematika untuk Pokok Bahasan Sistem Linear dan Kuadrat di Kelas X SMA Negeri 2 Rantau Selatan Sumatera Utara*. Tesis. Surabaya : Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Surabaya.

Simamora, Ns. Roymond H.2009.*Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*.Jakarta: EGC.

Sugiyono.2013.*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung: Alfabeta Bandung.

Sudjono, Anas.2011*Pengantar Statistik Pendidikan*.Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sukmadinata, Nana Syaodih.2005.*Metode Penelitian Pendidikan*.Bandung: Remaja Rosdakarya.

Susanto, Azhar.(2004). *Sistem Informasi Manajemen: Konsep dan Pengembangan*. Bandung:Lingga Jaya.

Tamburaka, Rustam.1999.*Pengantar Ilmu sejarah, Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat & IPTEK*.Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Tim Pengembang MKDP.2011.*Kurikulum dan Pembelajaran*.Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Warsita, Bambang.2008.*Teknologi Pembelajaran*.Jakarta: PT Rineka Cipta.

Yudhiantoro, Dhani.2006.*Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Professional 8*.Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.

Zakiyudin.2013.*Makalah Macromedia Flash*.(online),

(<http://zakiyudin94.wordpress.com/2013/10/05/makalah-makromedia-flash>).
Diakses, 09 Juni 2014, 21:03 wib).