

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *MACROMEDIA*
FLASH 8 BERBASIS ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS IV DI SD N 3 WAYLAGA**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

**MEILINDA NUR SAFITRI
NPM.1411100220**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1442H/2021M**

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *MACROMEDIA*
FLASH 8 BERBASIS ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS IV DI SD N 3 WAYLAGA**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

**MEILINDA NUR SAFITRI
NPM.1411100220**

Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Drs. H. Abdul Hamid, M. Ag

Pembimbing II : Hasan Sastra Negara, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1442H/2021M**

ABSTRAK

Penelitian ini bermula dari rendahnya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika sedangkan pendidik sudah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi salah satunya menggunakan *macromedia flash 8* berbasis animasi. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV di SD N 3 Waylaga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dalam menerapkan media pembelajaran *macromedia flash 8* sudah digunakan dengan baik namun pada saat pembelajaran berlangsung pendidik masih memiliki kendala yaitu masih ada beberapa indikator yang belum dilaksanakan dengan maksimal seperti peserta didik tetap kesulitan dalam memahami materi yang abstrak. Hal ini menyebabkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di SD N 3 Waylaga tetap rendah.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Macromedia Flash, Motivasi Belajar*

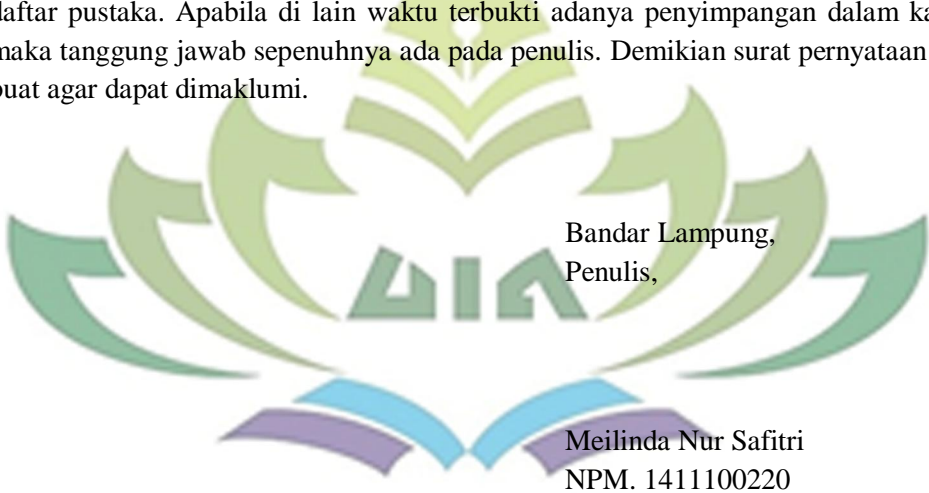


SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meilinda Nur Safitri
NPM : 1411100220
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Analisis Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash 8* Berbasis Animasi Terhadap Motivasi Belajar Kelas IV Di SD N 3 Waylaga” adalah benar-benar merupakan hasil karya penulis sendiri, bukan duplikat dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.



Bandar Lampung, 2021
Penulis,

Meilinda Nur Safitri
NPM. 1411100220



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Leikol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung. Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH 8 BERBASIS ANIMASI
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS IV SD N 3 WAYLAGA**

**Nama : Meilinda Nur Safitri
NPM : 1411100220
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

***H. H.*
Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag
NIP. 195804171986031002**

***H. H.*
Hasan Sastra Negara, M.Pd
NIP.**

**Mengetahui
Ketua Prodi PGMI**

***Syofnidah*
Syofnidah Irfianti, M.Pd
NIP. 196910031997022002**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung. Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul, **“ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 BERBASIS ANIMASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD N 3 WAYLAGA”**, disusun oleh **Meilinda Nur Safitri, NPM. 1411100220**, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal : **Rabu/16 Desember 2020** pukul **13.00 – 15.00 WIB**.

TIM MUNAQASYAH

Ketua

: **Syofnidah Ifrianti, M.Pd**


(.....)

Sekretaris

: **Yuli Yanti, M.Pd.I**


(.....)

Penguji Utama

: **Nurul Hidayah, M.Pd**


(.....)

Penguji Pendamping I

: **Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag**


(.....)

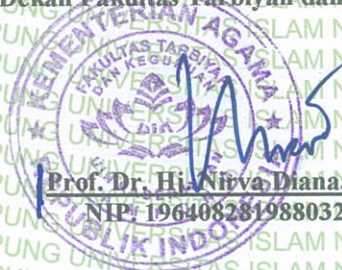
Penguji Pendamping II

: **Hasan Sastra Negara, M.Pd**


(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M. Pd

NIP. 196408281988032002

MOTTO

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”

(QS. An-Nahl: 44)¹



¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an* (Bekasi, Pt: Citra Mulia Agung, 2017), H.107

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang selau memberi dukungan kepada saya, terutama bagi:

1. Untuk kedua Orang Tuaku tercinta Bapak H. Sunarya dan Ibu Hj. Faulena Lubay. Atas segala cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan, perhatian dan telah membimbing, mendidik dan mendoakan keberhasilanku sehingga dapat menyelesaikan studi S1.
2. Kakakku Achmad Faizal, S.Pd dan istri Wenny Dwi Susanti, Amd. Kep untuk cinta, kasih sayang, dukungan dalam bentuk moral dan material, perhatian, pengertian serta doa yang tiada henti.
3. Almamater ku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang Kubanggakan.



RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Gunung Madu, kecamatan Gunung Batin Baru, Lampung Tengah pada tanggal 05 Mei 1995 anak ke dua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak H. Sunarya dan Ibu Hj. Faulena Lubay.

Penulis memiliki kakak kandung bernama Achmad Faizal, S. Pd. Penulis menempuh pendidikan TK Satya Darma Sujanda, Perum II, PT. GMP, Gunung Batin, Lampung Tengah, Lampung, di selesaikan pada tahun 2002. Sekolah Dasar Islam Terpadu Bustanul Ulum, Kecamatan Terbanggi Besar, Lampung Tengah dan Selesai Pada Tahun 2008. Pendidikan dilanjutkan di SMP IT Bustanul Ulum, Kecamatan Terbanggi Besar, Lampung Tengah diselesaikan pada tahun 2011. Penulis mengenyam pendidikan tingkat Sekolah Menengah Kejuruan di SMKN 5 Bandar Lampung, Jurusan Multimedia yang diselesaikan pada tahun 2014.

Pada 2014, penulis terdaftar sebagai mahasiswi jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung melalui jalur test. Pada tahun 2017 penulis melaksanakan KKN di Desa Adi Luwih, Kecamatan Sukoharjo, Kabupaten Pringsewu dan PPL di MIN 10 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahim,

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash 8* Berbasis Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV di SD N 3 Waylaga”.

Penulisan skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Raden Intan Lampung. Pada kesempatan ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Nurul Hidayah, M.Pd selaku Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Drs. H. Abdul Hamid, M. Ag dan Bapak Hasan Sastra Negara, M.Pd selaku pembimbing I dan pembimbing II dengan penuh keikhlasan telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah memberikan ilmu pengetahuan serta wawasan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
5. Ibu kepala sekolah Ibu Asiyah, S.Pd.I. dan Ibu Ani Istiqomah Nuryono, S.Pd. Terima kasih telah mengizinkan saya melakukan penelitian di SDN 3 Waylaga
6. Seluruh keluarga yang tiada hentinya memberikan dukungan moral dan material serta sumber motivasi terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Mas Junaidi, Bik Pe'es, Dita Andini, Rizka EW, Hanip Mustika H, dan teman seperjuangan yang tiada henti memberikan dorongan dan bantuan kepada penulis, Vivin Nurvita, Sella Atika, Septi Nosi Wulandari, teman-teman angkatan 2014 khususnya kelas E dan teman-teman KKN serta PPL.
8. Semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima kasih banyak telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan dan banyak kekurangan, karena terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Bandar Lampung,

2020

Penulis,

Meilinda Nur Safitri

NPM. 1411100220

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KA TA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	1
C. Fokus dan Subfokus Penelitian	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	7
H. Metode Penelitian	9
I. Sistematika Pembahasan	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Karakteristik Media Pembelajaran	12
3. Macam-macam Media Pembelajaran	13
4. Manfaat Media Pembelajaran	14

5. Fungsi Media Pembelajaran	14
B. <i>Macromedia Flash 8</i>	15
C. Motivasi Belajar	18
1. Pengertian Motivasi Belajar	18
2. Karakteristik Motivasi Belajar.....	19
3. Indikator Motivasi Belajar.....	20
4. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	20
D. Materi Pembelajaran	21
BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Objek	24
B. Penyajian Fakta dan Data Peneliti	24
BAB IV ANALISIS PENELITIAN	
A. Analisis Data Penelitian	29
1. Deskripsi Data Observasi	29
2. Deskripsi Data Wawancara	33
3. Deskripsi Data Dokumentasi	46
B. Temuan Penelitian	47
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	49
B. Rekomendasi	49
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Observasi Penelitian	26
Tabel 2. Kisi-Kisi Wawancara Penelitian	26



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Observasi Pra Penelitian	54
Lampiran 2. Instrumen Wawancara Pra Penelitian	56
Lampiran 3. Silabus	58
Lampiran 4. Rencana Pembelajaran	60
Lampiran 5. Panduan Hasil Observasi 1	64
Lampiran 6. Panduan Hasil Observasi 2	67
Lampiran 7. Panduan hasil wawancara pendidik 1	70
Lampiran 8. Panduan hasil wawancara pendidik 2	73
Lampiran 9. Lembar instrumen wawancara peserta didik	76
Lampiran 10. Hasil wawancara 1 peserta didik 1	78
Lampiran 11. Hasil wawancara 1 peserta didik 2	80
Lampiran 12. Hasil wawancara 1 peserta didik 3	82
Lampiran 13. Hasil wawancara 1 peserta didik 4	84
Lampiran 14. Hasil wawancara 1 peserta didik 5	86
Lampiran 15. Hasil wawancara 2 peserta didik 1	88
Lampiran 16. Hasil wawancara 2 peserta didik 2	90
Lampiran 17. Hasil wawancara 2 peserta didik 3	92
Lampiran 18. Hasil wawancara 2 peserta didik 4	94
Lampiran 19. Hasil wawancara 2 peserta didik 5	96
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian	98
Lampiran 23. Nota Dinas Pembimbing 1	102
Lampiran 24. Nota Dinas Pembimbing 2	103
Lampiran 25. Pengesahan Seminar Proposal	104
Lampiran 26. Berita Acara Seminar Proposal	105
Lampiran 27. Surat Penelitian	106
Lampiran 28. Surat Balasan Penelitian	107
Lampiran 29. Persetujuan Munaqosyah	108



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul skripsi ini adalah “Analisis Media Pembelajaran *Macromedia Flash 8* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SD N 3 Waylaga” Peneliti menguraikan pembahasan judul, sebagai berikut: (1) Media Pembelajaran, (2) *Macromedia Flash 8* (3) Motivasi Belajar.

B. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi yang maju, dapat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Pembelajaran pada masa kini seharusnya dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Hal ini disebabkan karena seseorang tidak dapat lepas dari pembelajaran dan proses pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan proses belajar mengajar untuk mendapatkan tujuan tertentu. Suatu kegiatan pembelajaran akan dikatakan berhasil apabila terbentuk interaksi dan komunikasi timbal balik yang aktif antara pendidik dan peserta didik selama proses belajar.

Proses belajar adalah proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadi perubahan pada tingkat pengetahuan, ketrampilan atau sikapnya.

Kondisi pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan. Seolah seluruh jenjang pendidikan 'dipaksa' bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (online).² Saat ini akibat dari pandemic covid-19 proses pembelajaran beralih menjadi pembelajaran berbasis *e-learning* atau daring (dalam jaringan) yang pada praktiknya lebih banyak mengajarkan peserta didik menggunakan media pembelajaran dalam mengemas materi ajar. Makna pengajaran yang berkonotasi sebagai transfer ilmu pengetahuan, sehingga pembelajaran menjadi menjenuhkan dan membosankan sedangkan pembelajaran menyenangkan dan perasaan senang saat belajar perlu ditanamkan pada diri peserta didik sehingga motivasi peserta didik dalam belajar akan meningkat.³

Proses belajar tidak terlepas dari pengaruh teknologi. Teknologi berperan penting dalam proses pembelajaran, berbagai macam teknologi dapat menunjang

² Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, “Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19”, *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, Vol 1 No 1, (2020), H. 82

³ Ansori (2020). Pembinaan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma Vol 6 No 1*, (2020), H.. 177 -186

kegiatan belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran dibutuhkan media agar materi dapat mudah dipahami oleh peserta didik. Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu pencapaian dalam keberhasilan belajar peserta didik. Terbatasnya media dalam proses belajar merupakan salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar peserta didik.⁴ Penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang efisien dan efektif.

Pengembangan media pembelajaran tentunya membutuhkan kreativitas yang tinggi dari pengembangnya. Kemampuan memilih dan menempatkan karakteristik media pembelajaran yang dibutuhkan oleh pendidik dan peserta didik sangat diperlukan. Berdasarkan hal tersebut, baik pendidik maupun peserta didik di sekolah dasar memerlukan adanya inovasi media pembelajaran. Inovasi media pembelajaran tersebut digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan ayat dalam Al-Qur'an tentang orang yang memiliki pengetahuan dan wajib mengajarkannya kepada mereka yang belum mengetahui, yaitu terdapat dalam Al-Qur'an surat Al-Kahfi ayat 66.

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَٰ رُشْدًا ۖ ٦٦

Artinya: “Musa berkata kepada Khidhr: “Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?” (Q.S Al-Kahfi ayat 66).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa seseorang yang berilmu memiliki kewajiban untuk memberikan pengetahuannya kepada orang-orang yang meminta bantuannya. Orang yang sedang menuntut ilmu juga berkewajiban menuntut ilmu dari manapun. Sehingga dapat disimpulkan menuntut dan berbagi ilmu adalah suatu kewajiban umat manusia.

Salah satu ilmu yang dapat kita pelajari adalah matematika, matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang penting dalam kehidupan manusia dan sangat berperan terhadap perkembangan zaman karena matematika menjadi penentu dan perkembangan ilmu yang lain.⁵ Hampir setiap aktivitas dikerjakan manusia melibatkan matematika. Oleh karena itu setiap orang diharapkan dapat menguasai matematika agar mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dan mampu menghadapi tantangan masa depan dalam persaingan global dimana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Ilmu pengetahuan matematika merupakan ilmu yang

⁴ Melinda Rismawati, Eta Khairiati, “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika”, Jurnal Pimat, Vol 2 No 2, (2020), H. 203

⁵ Rizki Wahyu Yunian Putra, Rully Anggraini “Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software Imindmap Pada Siswa Sma.” (Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika) Vol. 7, No. 1, 2016, H. 39 - 47

berdiri sendiri. Matematika berkaitan dengan penalaran, belajar tentang ilmu hitung menghitung, ilmu ukur dan aljabar. Matematika dapat disebut sebagai ilmu dasar merupakan objek yang bersifat abstrak, sifat ini dapat mengakibatkan peserta didik sulit memahami materi pelajaran matematika.

Upaya untuk mempermudah dan membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam pelajaran matematika perlu dibantu menggunakan media pembelajaran atau alat peraga. Selain itu juga pemilihan dan penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran harus memperhatikan karakteristik peserta didik, karena dalam pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran.⁶

Multimedia pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Pengembangan multimedia dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian peserta didik. Oleh karena itu, pengembang perlu memahami konsep, model, prinsip, desain, dan evaluasi multimedia pembelajaran.

Dengan demikian melalui sebuah pembelajaran yang dirancang dengan baik diharapkan siswa dapat berkembang baik sikap maupun pengetahuannya. Hal ini menjadi tugas guru sebagai kunci utama dalam memajukan pendidikan, oleh karena itu sosok guru menempati kedudukan sentral, sebab peranannya sangat menentukan. Guru harus mampu menterjemahkan dan menjabarkan nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum, kemudian mentransformasikan nilai-nilai tersebut kepada siswa melalui proses pembelajaran.⁷

Macromedia Flash merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat gambar-gambar animasi berupa materi-materi yang akan diajarkan pada peserta didik. Animasi yang dihasilkan dari aplikasi *Macromedia Flash* merupakan alat bantu pembelajaran. Alat bantu adalah benda yang dapat mewakili suatu gagasan. Saat otak mengingat informasi, biasanya dilakukan dalam bentuk gambar warna-warni, simbol, bunyi, dan perasaan.⁸ Oleh karena itu, dibutuhkan software tersebut untuk membuat suatu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan diberikan kepada peserta didik. Selain itu, tidak menutup kemungkinan juga dengan menggunakan software *Macromedia Flash 8* secara optimal dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik terhadap mata pelajaran matematika.

⁶Noris Putra Utama, "Penggunaan Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Dimensi Tiga," *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, No. 1 (2017), H. 94.

⁷ Ansori, Yoyo Zakaria (2016). Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Melalui Pembelajaran Pemberian Tugas Lembaran Kerja Secara Kelompok. *Jurnal Cakrawala Pendas*

⁸Porter, Bobbi D. Dkk, *Quantum Teaching* (Bandung: Kaifa, 2017), H.107

Berdasarkan pra-penelitian dengan narasumber Ibu. Ani Istiqomah Nuryono, S.Pd sebagai guru kelas IV di SD N 3 Waylaga, Bandar Lampung. Peneliti mengamati dengan melakukan observasi melalui *whatsapp group* proses pembelajaran dilaksanakan dengan baik namun dalam menyampaikan materi pendidik hanya memberikan materi dan tugas saja. Pada mata pelajaran Matematika kelas IV didapatkan bahwa proses pembelajaran matematika sudah baik dan pendidik pun sudah memahami perkembangan teknologi seperti komputer namun, pembelajaran matematika belum berjalan secara efektif dan efisien, hal ini di karena kan dalam proses pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik, hanya berpusat terhadap pendidik dan dalam proses belajar mengajar pendidik hanya menggunakan media buku paket yang telah dimiliki oleh masing-masing peserta didik.⁹

Arsyad menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.¹⁰ Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru. Adapun Sanaky berpendapat bahwa dengan adanya media pembelajaran yang akan memberikan manfaat terutama meningkatkan motivasi belajar, dimana dengan adanya media akan memberikan dan meningkatkan variasi belajar, memberikan inti informasi dan pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan proses belajar, merangsang siswa untuk berpikir dan beranalisis, menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan melalui media pembelajaran sehingga motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran menjadi meningkat. Adapun ayat al-qur'an surat An-Nahl ayat 44 yang menjelaskan mengenai penggunaan media dibutuhkan dalam menyampaikan materi pelajaran.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: “Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.” (QS An-Nahl: 44)¹¹

Ayat di atas menjelaskan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga kita temukan dalam al-qur'an sebagai mana firman Allah SWT bahwa Allah turunkan Al-Qur'an agar kamu menerangkan umat manusia dan memberikan petunjuk pada kebajikan supaya umat manusia memikirkannya. Oleh karena itu,

⁹ Ani Istiqomah Nuryono, Wawancara dengan guru kelas IV di SD N 3 waylaga, Bandar Lampung.

¹⁰ Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Pt. Raja Grafindo, H. 4

¹¹ Kementerian Agama Republik Indonesia, *Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an* (Bekasi, Pt: Citra Mulia Agung, 2017), h.122

penggunaan media pembelajaran diperlukan sebagai penunjang dalam menyampaikan materi pelajaran.

Motivasi belajar peserta didik menurut Sardiman adalah Keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan mempunyai banyak energi dalam kegiatan belajar". jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dalam diri individu berupa gairah, kesenangan, maupun semangat untuk melakukan sesuatu dalam hal ini belajar guna mencapai tujuan tertentu. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan dalam rangka proses belajar. Adapun jenis motivasi belajar dibagi menjadi 2 yaitu motivasi intrinsik adalah motivasi atau motif-motif yang menjadi aktif memotivasinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena pada diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah k adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, sebagai contoh pendidik berupaya membangkitkan semangat belajar peserta didik.¹²

Dengan demikian media pembelajaran akan memberikan pengaruh positif kepada motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.¹³ Namun peneliti mengamati jika motivasi belajar peserta didik masih rendah, padahal pendidik sudah menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka judul dalam penelitian ini adalah **“Analisis Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SD N 3 Waylaga”**.

C. Fokus dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka fokus pada penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV di SD N 3 Waylaga. Fokus penelitian tersebut dijabarkan menjadi 3 subfokus, sebagai berikut

1. Penggunaan media pembelajaran masih terbatas.
2. Motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih rendah.
3. Pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran *macromedia flash 8* sehingga motivasi belajar peserta didik masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana

¹² Syaparuddin Syaparuddin; Elihami Elihami, Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran Pkn Di Sekolah, Jurnal Pendidikan, Vol 1 No 1, (2020), H.190

¹³ Nani Widiyanti, Yoyo Zakaria Ansori, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Ciparay I Tahun Ajaran 2020/2021”, Seminar Nasional Pendidikan, Fkip Unma, (2020), H.223

penerapan media pembelajaran *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV di SD N 3 Waylaga?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *macromedia flash 8* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas IV di SD N 3 Waylaga.

F. Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis
 - a. Untuk membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan hal penting yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
 - b. Untuk menambah khasanah kajian dalam melakukan penelitian ini.
2. Secara praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna untuk bahan informasi.

 - a. Bagi pendidik, diharapkan dapat menjadi masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik.
 - b. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
 - c. Bagi sekolah, untuk bahan masukan dalam rangka ikut memperhatikan penilaian afektif pada peserta didik.
 - d. Bagi peneliti bidang yang sejenis sebagai salah satu bahan referensi dalam rangka mengembangkan penelitian selanjutnya.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan dari Universitas-universitas lain yang terkait dengan pengembangan Media animasi berbasis *macromedia flash* yang dapat dijadikan bahan rujukan antara lain:

1. Penelitian Ana Yuniasti Retno Wulandari pada tahun 2015 mengenai media pembelajaran IPA berbasis animasi komputer pada materi Bunyi untuk SD kelas IV ini telah memenuhi syarat kelayakan melalui pengujian ahli materi dengan persentase 96,36% termasuk dalam kategori sangat baik, pengujian ahli media dengan persentase 81,53% termasuk dalam kategori sangat baik, pengujian pendidik IPA SD dengan persentase 86,13% termasuk dalam kategori sangat baik, pengujian peer reviewer dosen dengan persentase 83,1% termasuk dalam kategori sangat baik, dan pengujian peserta didik SD kelas IV dengan persentase 95,97% termasuk dalam kategori sangat baik.
2. Penelitian Dita Andini Pada Tahun 2018 media animasi menggunakan macromedia flash berbasis pemahaman konsep pokok bahasan persegi dan persegi panjang yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan media

pembelajaran diperoleh dari hasil validasi ahli materi dengan rata-rata skor 3,40 yang berkategori valid dan validasi ahli media dengan rata-rata skor 3,32 yang berkategori valid. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang diperoleh pada uji kelompok kecil yaitu sangat menarik dengan skor rata-rata sebesar 3,64. Pada uji kelompok besar diperoleh kriteria kemenarikan yaitu sangat menarik dengan skor rata-rata sebesar 3,47.

3. Penelitian Naniek Kusumawati pada tahun 2015 Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mendapat antusias yang sangat baik oleh peserta didik hal ini dibuktikan dengan hasil data angket respon peserta didik pada pembelajaran berikutnya menggunakan media animasi macromedia flash seperti yang dikembangkan diperoleh data sebanyak 36 peserta didik (100%) menyatakan berminat. Data angket respon peserta didik terhadap bahasa yang digunakan dalam buku ajar dan media animasi diperoleh data sebanyak 32 peserta didik (88,9%) menyatakan mudah dipahami dan 4 peserta didik (11,1%) menyatakan sulit dipahami. Data angket respon peserta didik terhadap ilustrasi dalam buku ajar dan media animasi diperoleh data sebanyak 35 peserta didik (97,2%) menyatakan senang dan 1 peserta didik (2,7%) menyatakan tidak senang. Ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran animasi macromedia flash berbasis model pengajaran langsung berdasarkan analisis data terhadap hasil belajar peserta didik diperoleh hasil sebanyak 28 peserta didik tuntas individu, 8 peserta didik tidak tuntas individu dari 36 peserta didik yang mengikuti post-test. Ketuntasan hasil belajar kognitif peserta didik secara classical sebesar 77,78%. Hal ini berarti peserta didik kelas V telah mencapai ketuntasan hasil belajar secara classical.
4. Hasil penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurjannah (2018) mengenai Pengaruh Media Gambar Terhadap Motivasi Belajar Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Pasi Pinang Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat. Hasil penelitian Penggunaan media gambar dapat dikatakan efektif karena sudah memenuhi kriteria yang diberikan. Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia. Proses media gambar dapat memberikan respon langsung kepada siswanya. Karena menurut beliau menggunakan media gambar itu selain efektif siswa juga lebih aktif dalam bertanya, mengamati kemudian siswa juga berani dalam memberikan tanggapan atau respon terhadap apa yang di paparkan dalam media gambar tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia beliau juga memberikan tanggapan lagi terhadap minat dan motivasi belajar siswa.¹⁴

¹⁴ Febriyanto, B Dan Yanto,A. (2019). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Komunikasi Pendidikan 3 (2), 108-116

H. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Jenis penelitian kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami hal tertentu yang dialami subyek dengan cara mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tipe penelitian deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan hal-hal nyata menyangkut dengan kondisi di lapangan. Alat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah data dikumpulkan kemudian peneliti menganalisis dengan menggunakan analisis deskriptif.¹⁵

Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan berbagai macam strategi yang bersifat interaktif seperti observasi langsung, observasi partisipatif, wawancara mendalam, dokumen-dokumen, teknik-teknik pelengkap.¹⁶ Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan mengenai pembelajaran daring terhadap minat belajar peserta didik dengan memberikan gambaran yang jelas mengenai situasi di lapangan. Adapun subjek penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik kelas III di SD N 3 Waylaga, Bandar Lampung.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan secara keseluruhan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini terdiri dari penegasan judul, latar belakang penelitian, fokus dan subfokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, metode penelitian dan sistematika penulisan. Hal ini didasarkan atas kerangka awal dalam mengantarkan isi pembahasan pada bab selanjutnya.

2. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini terdiri dari landasan teori yang berisi tentang teori pokok permasalahan penelitian yaitu mengenai layanan bimbingan karir berbasis daring dalam membantu perencanaan pengembangan karir.

3. BAB III Deskripsi Objek Penelitian

Pada bab ini membahas tentang sub bab yaitu gambaran umum objek yang terdiri dari penyajian fakta dan data penelitian sesuai keadaan di SD N 3 Waylaga, Bandar Lampung.

¹⁵ Selfia S Rumbewas, Beatus M Laka, Naftali Meokbun, "Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik" *Jurnal Edumatsains*, Vol 2 No 2, (2018), H. 207

¹⁶Sandu Siyoto And M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (2015: Literasi Media Publishing, 2015).

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media yang berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar pesan.¹⁷ Media pendidikan secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar mengajar. Dalam pengertian ini, pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media pembelajaran. Secara lebih spesifik media dalam mekanisme pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menerima, memproses dan mereview informasi visual atau verbal.

Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari seseorang yang mengirim kepada penerima pesan. Peningkatan kualitas pendidikan dilaksanakan diantaranya dalam bentuk pengembangan metode penyampaian materi pembelajaran. Salah satu bagian integral dari upaya pembaharuan adalah berupa inovasi dalam pembuatan media pembelajaran. Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran di masa yang akan datang harus dapat direalisasikan dalam bentuk nyata. Jenis media pembelajaran yang digunakan pendidik sangat mempengaruhi motivasi, minat dan cara belajar peserta didik.¹⁸

Media pembelajaran adalah segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyampaikan sesuatu dan mampu merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik agar mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri peserta didik dan media juga tidak terpisah dari proses untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁹ Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa media merupakan semua bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang disampaikan. Seorang pendidik dituntut untuk menguasai berbagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk belajar, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran sehingga maksud dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.²⁰

¹⁷ Mudlofir Ali, Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), H. 121

¹⁸ Ani Widyawati, Anti Kolonial Prodojosantoso, “Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik Smp”, *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol 1 No 1 (April 2015), H.25

¹⁹ Ega Rima, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), H.3

²⁰ Asri Yulianda, Biner Ambarita, Khairil Ansari, “*The Feasibility Of Comic Media On Narrative Texts Based On Local Wisdom In Vii Grade Student Of Junior High School (Smpn) 3 Kotapinang*”, *Jurnal Birle*, Vol 2 No 3 (Agustus 2019), H.148

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap keberhasilan pada kegiatan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar kedudukan pada media pembelajaran sangatlah penting, karena dalam kegiatan ketika ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Media pembelajaran sebagai alat digunakan dalam kegiatan belajar agar proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna. Untuk itu, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan agar mampu merangsang pikiran dan perasaan peserta didik sehingga timbul motivasi untuk belajar.²¹

2. Indikator Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beraneka ragam jenis, untuk itu diperlukan suatu dasar untuk memilih media yang paling tepat agar penggunaan media pembelajaran tersebut tepat sasaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Indikator pembuatan media pembelajaran, antara lain:

- a. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran.
- c. Kesesuaian media pembelajaran dengan minat, kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
- d. Media yang digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisiensinya.
- e. Kesesuaian media pembelajaran dengan kemampuan pendidik terkait teknis penggunaannya.

Kelima indikator media pembelajaran diatas tidak mutlak artinya seorang pendidik dapat mengembangkan media dengan pedoman lain. Prinsip penggunaan media pembelajaran setidaknya mencakup unsur tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendidik dan peserta didik. Jika prinsip-prinsip tersebut dapat terpenuhi maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan sudah layak digunakan.²² Adapun beberapa karakteristik media pembelajaran offline menurut Dabbagh dan Ritland adalah:

- a. Materi pembelajaran terpadu,
- b. Waktu pembelajaran tetap / waktu yang pasti
- c. Di kelola oleh guru / instruktur,
- d. Pembelajaran searah / linier
- e. Sumber informasi yang dipilih telah di edit
- f. Sumber informasi yang sudah tetap

²¹ Arda, Sahrul Saehana Dan Darsikin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii", *Jurnal Mitra Sains*, Vol 3 No 1 (Januari 2015), H.69

²² Ade Frahmadia Fuad, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuang Siswa Kelas X Smk Muhammadiyah 2", (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2016), H. 23-24

g. Teknologi yang dipergunakan telah di kenal.

Peserta didik dapat aktif bertanya hanya seputar materi-materi yang ada, siswa dapat mengerjakan soal-soal yang ada dan dapat melihat hasilnya, tetapi untuk setiap peserta didik mendapat soal yang sama, tidak diberikan secara acak. Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi mempunyai peranan yang sangat penting. Karena komunikasi merupakan medium penting bagi pembentukan atau pengembangan pribadi untuk kontak sosial.²³

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, hal ini disesuaikan juga dengan perkembangan kebutuhan manusia yang semakin kompleks, yang pada dasarnya media pembelajaran ini dibuat untuk memberikan kemudahan bagi manusia dalam proses pembelajaran. Jumlah media pembelajaran yang ada saat ini sangat banyak dan bervariasi baik berupa media yang sengaja di rancang maupun yang tidak di rancang secara khusus namun dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sanjaya media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut : a. Dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam : 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara. 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

Ada beberapa jenis media pembelajaran menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, yaitu sebagai berikut:

a. Media Hasil Teknologi Cetak

Media cetak merupakan media perantara dalam bentuk visual yang melalui proses percetakan. Contoh hasil dari media teknologi cetak adalah buku, modul, majalah, dan lain-lainnya

b. Media Buatan Teknologi Audio-Visual

Media buatan teknologi audio visual merupakan media yang menggunakan teknologi untuk dapat menyampaikan materi atau pesan dalam bentuk audio dan visual. Contoh dari media teknologi audio visual adalah televisi, film dokumenter, video dan lain-lainnya.

c. Media produk Teknologi Berbasis Komputer

Media produk teknologi berbasis komputer adalah perantara yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan memanfaatkan sumber berbasis *Microprocessor*. Belakangan ini sudah banyak pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis elektronik dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

d. Media Hasil Teknologi Campuran

²³ Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19", *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, Vol 1 No 1, (2020), H. 86

Hasil media teknologi campuran yaitu gabungan antara beberapa media menjadi satu dan dikendalikan oleh computer. Penggabungan beberapa media ini sangat sering digunakan pada zaman sekarang, contohnya aplikasi *Zoom*, *Google Meet* dan lain-lainnya.²⁴

Sejalan dengan perkembangan zaman media pembelajaran semakin beragam dan menarik, ini menjadi suatu motivasi bagi guru untuk dapat lebih inovatif membuat dan mengembangkan media untuk proses pembelajaran yang lebih interaktif.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu:

- a. Manfaat dari media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan pembelajaran agar lebih menarik karena dijelaskan secara jelas.
- b. Penggunaan media pembelajaran dapat lebih cepat dimengerti peserta didik mencapai suatu tujuan belajar.
- c. Penggunaan media pembelajaran membuat pembelajaran dengan menerapkan konsep belajar dan prinsip psikologis akan lebih mudah mendapatkan partisipasi dari peserta didik sebagai umpan balik.
- d. Media pembelajaran dapat mempersingkat waktu sehingga lebih efisien.
- e. Hasil pembelajaran menjadi meningkat karena mengintegrasikan suatu kata dan gambar.²⁵
- f. Mempermudah tugas pendidik untuk menjelaskan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas maka, disimpulkan manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai pesan pengantar dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif sehingga menerima dan menyerap pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.

5. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pembelajaran, karena materi pembelajaran tidak hanya disampaikan melalui kata verbal. Seperti yang dikemukakan Riyana bahwa secara umum media mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar

²⁴ Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jawa Timur: Cerdas Uler Kreatif, 2017, H. 9-10

²⁵Nugraheni Dinasari Haryono, "Pengembangan Multimedia Interatif Sebagai Media Pembelajaran Ips Bagi Siswa Kelas Iv Sd N Tegal Panggung Yogyakarta", (*Skripsi Universitas Negeri, Yogyakarta*), 2015, H.14-15

- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- e) Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Adapun fungsi dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- 2) Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
- 3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.
- 4) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- 6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.
- 7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 8) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
- 9) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.

Berdasarkan keempat fungsi media pembelajaran diatas maka dapat di simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana atau alat bantu ajar untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran serta menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

B. Macromedia Flash 8

Peradaban pada abad ke 21 yang kita rasakan sekarang ini tidak terlepas dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang amat pesat dan telah membantu manusia dalam mempermudah pekerjaan dalam segala bidang kehidupan. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi ini juga telah turut memberikan berbagai kemudahan dalam dunia pendidikan, salah satunya yaitu dalam hal penyampaian pembelajaran. Keadaan ini berkontribusi mendorong berbagai upaya pemanfaatan teknologi ke dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan keberadaan teknologi salah satunya adalah sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran tersebut dirancang sedemikian rupa agar dapat menciptakan suasana penyampaian dan pemahaman materi pembelajaran dengan lebih tepat sasaran, menarik, bermakna, menyenangkan, berkualitas, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik.²⁶ Berkat pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini telah banyak tersedia berbagai aplikasi yang dapat digunakan untuk

²⁶ Titik Setyaningsih, Farida, "Analisis Pemanfaatan Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar", Jurnal Inovasi Pembelajaran, Vol 8 No 9, (2020), H.135

menciptakan media pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang memanfaatkan keberadaan teknologi yaitu penggunaan *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash 8* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain dan menghasilkan perangkat presentasi dan publikasi guna membangun interaksi bagi penggunanya.²⁷

Macromedia Flash 8 merupakan suatu aplikasi animasi media pembelajaran yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik dan penerapannya menggunakan perangkat computer, laptop, notebook, serta proyektor.²⁸ Meskipun *Macromedia flash 8* tergolong sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, bermakna, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik, namun pada kenyatannya masih banyak tenaga pendidik yang belum mampu mendesain dan menggunakan *Macromedia flash 8* di dalam proses pembelajaran sebagai upaya pengembangan media pembelajaran tematik terpadu. Karakteristik pembelajaran tematik terpadu yang pertama yaitu pembelajaran berpusat kepada peserta didik.²⁹ Tapi pada kenyataan yang ditemui, secara umum tenaga pendidik lebih cenderung mendesain media pembelajaran konvensional yang hanya melibatkan partisipasi aktif satu pihak.

Macromedia Flash 8 merupakan media pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir, emosional, sosial, dan motorik secara bersamaan. Selain itu, *Macromedia Flash 8* memiliki kemampuan untuk melakukan desain dan merancang perangkat presentasi, publikasi, atau dalam hal ini adalah media pembelajaran dengan memadukan antara teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya.³⁰ Peserta didik dapat belajar tematik dengan lebih baik melalui interaksi yang dilakukannya saat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Macromedia Flash 8*. pemanfaatan *Macromedia Flash 8* dapat menjadi salah satu langkah tepat sebagai upaya pengembangan media pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. Analisa ini juga berlandaskan kepada beberapa hasil penelitian yang telah membuktikan bahwa munculnya respon positif dan pengaruh yang baik terhadap pengembangan dan penggunaan media pembelajaran tematik terpadu dengan pemanfaatan *Macromedia*

²⁷ Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Macromedia Flash Proffesional 8* Kelas V Sd Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(1), 28–40.

²⁸ Wirasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi *Camtasia Studio* Dan *Macromedia Flash*. 1(May), 2–3.

²⁹ Assingily, M. S., & Barus, U. S. B. (2019). Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dasar (Metodologi (Metodologi Dalam Islam). *Nizhamiyah*, Ix No. 2, 14–29.

³⁰ Febaliza Asyti & Afdal Zul. 2015. *Media Pembelajaran Dan Teknologi Informasi Komunikasi*. Pekanbaru: Adefa Grafika.

flash 8 sebagai upaya pengembangan media pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar.

Macam-macam software yang biasa digunakan sebagai media pembelajaran seperti contohnya Corel Draw, Microsoft Office Power Point, *Macromedia Flash*, dan lain-lain. Selain itu, ada juga *software* yang digunakan khusus untuk matematika seperti *Cabri*, *Matlab*, *Mapple* dan lain-lain. Penggunaan *software* dalam media pembelajaran didalam kelas disesuaikan dengan kebutuhan dan sasaran pengguna media tersebut. Penelitian ini digunakan software utama yaitu *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web professional. *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif.

Macromedia Flash merupakan sebuah program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. *Software* ini juga dapat digunakan untuk menghasilkan sebuah website, presentasi, game, film, maupun CD pembelajaran. Pemilihan program ini dikarenakan *software Macromedia Flash 8* memiliki beberapa kelebihan pada saat digunakan dalam media pembelajaran dibandingkan dengan software lain. Nur Hadi menambahkan bahwa *Macromedia Flash* mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas user. Agar program ini dapat berjalan secara optimum di komputer, persyaratan minimal yang harus dipenuhi adalah:³¹

- a. Processor : Intel Pentium III-800MHz
- b. Memori : 128 MB (dianjurkan 256 MB)
- c. CD-Rom : 52X
- d. Hard disk : 10 GB
- e. Monitor : SVGA 1024 x 768 pixel dengan kedalaman warna 16 bit. Dilengkapi dengan browser seperti Internet Explorer 5.0 atau versi terbaru.

Pada penelitian ini, *macromedia flash 8* di desain menggunakan animasi. *Medius* dalam bahasa latin berasal dari kata *media* yang secara harfiah berarti “tengah”.”perantara” atau “pengantar”. Sedangkan dalam bahasa arab , *media* adalah perantara (وسائل) atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *media* merupakan perantara penyampaian pesan.

Gerlach & Ely mengatakan bahwa *media* jika di pahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian untuk membangun sebuah kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pendapat ini

³¹Nurdin Ardiansyah, Tutorial *Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Pemula*, (Buku Tidak Cetak, Sekadu, 2013) H.6

merujuk kepada pendidik, buku teks, dan lingkungan sekolah yang merupakan media pembelajaran agar peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap. Secara lebih khusus, media merupakan alat bantu bagi pendidik dalam proses pembelajaran.

Istilah “media” sering dikaitkan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata *tekne* (bahasa Inggris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia “ilmu”). Menurut Webster “art” adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi, observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari satu ilmu yang membahas tentang keterampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Kata media juga sering dikaitkan dalam dunia pendidikan yang dianggap sebagai alat bantu yang diharapkan memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak yang bersifat konkret. Pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik sehingga lebih mudah di pahami.

Secara garis besar, media pembelajaran berupa *Macromedia flash 8* mampu membuat peserta didik belajar secara mandiri dan dapat menilai sejauh mana pemahaman terhadap materi tertentu. Sesuai pada pembelajaran daring saat ini dimana peserta didik harus dapat mandiri dalam mengikuti proses belajar mengajar, dengan bantuan *macromedia flash 8* ini menampilkan animasi dengan memberikan contoh nyata secara visual. Berdasarkan penggunaan *Macromedia flash 8* dapat menarik perhatian peserta didik dikarenakan menampilkan animasi berjalan sendiri dengan mengklik tombol play. Jadi materi pelajaran dapat dilihat secara visual sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Adapun indikator pada media pembelajaran *macromedia flash 8*, sebagai berikut:

1. Pembelajaran menjadi lebih nyata karena materi ditampilkan secara visual.
2. Pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri.
3. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang abstrak.³²

Penggunaan animasi dan efek khusus pada media sangat bagus dan efektif untuk pembelajaran karena menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkain pembelajaran.³³ Sehingga penggunaan aplikasi dianggap mampu memberikan kemudahan bagi pendidik mata pelajaran menyampaikan materi pada proses belajar mengajar.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan, demi mencapai tujuan tertentu, motivasi juga merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya. Oemar

³² Hendri Raharjo, “Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Pada Pokok Pembahasan Geometri Dimensi Tiga”, *Jurnal EduMa*, Vol 6 No 2, (2017), H.16

³³ Kadek Sukiyasa, Sukuco “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi System Kelistrikan Otomotif.” (*Jurnal Pendidikan Vokasi*) Vol. 3, No. 1, 2013, H. 127 - 128

Hamalik mengemukakan bahwa Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mengantisipasi tercapainya tujuan. Ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar siswa di sekolah diantaranya dengan memberi nilai-nilai, hadiah, pujian, film pendidikan, mengadakan kompetisi, dan kerja kelompok. Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai bentuk motivasi yang cukup penting.³⁴

Motivasi merupakan suatu yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu, memiliki fungsi khusus dalam meningkatkan suatu prestasi. Menurut para ahli motivasi sering dikatakan sebagai pelopor sikap (*the energizer of behaviour*) atau artinya suatu konstruk teoritis sehingga terjadinya perilaku yang terdapat aspek-aspek pengaturan, pengarahan dan tujuan.³⁵ Belajar merupakan suatu perubahan sikap yang terjadi untuk mencapai suatu tujuan dalam waktu yang beransur-ansur. Dorongan dalam diri sendiri yang dipengaruhi dari lingkungan yang terjadi pada peserta didik saat proses pembelajaran sehingga terjadinya perubahan tersebut adalah hakikat dari motivasi.³⁶ Berdasarkan pengertian motivasi diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi merupakan suatu usaha atau dorongan yang kuat dari dalam maupun dorongan dari luar diri seseorang untuk berbuat sesuatu dalam memenuhi keinginan, kebutuhan dan mencapai tujuan.

2. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. adanya hasrat dan keinginan berhasil;
- b. adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
- c. adanya harapan dan cita-cita masa depan;
- d. adanya penghargaan dalam belajar;
- e. adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
- f. adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seseorang dapat belajar dengan baik.

Dalam proses pembelajaran motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting yang diperlukan oleh peserta didik karena jika memiliki motivasi dalam belajar maka kegiatan belajar akan dapat terlaksana dan berpengaruh pada proses belajar, sedangkan jika masih belum adanya minat belajar dalam dirinya maka belum tercapainya tujuan dalam pembelajaran.

³⁴ Sardiman. A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Rajawali Pers, 2018), H. 77

³⁵ Made, Sujana, Dan Wiarta, “Ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mid Berbantuan Media Teka Teki Silang Dan Siswa Kelas V Sd Gugus Untung Surapati Denpasar Timur.” H.3

³⁶ Uno . B.H. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Pt Bumi Aksara. 2015

3. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Menurut Sardiman A. dilihat dari sudut asalnya motivasi belajar, sebagai berikut:

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi atau motif-motif yang menjadi aktif memotivasinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena pada diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh, seseorang senang membaca, tidak ada yang menyuruh atau mendorongnya, Motivasi intrinsik dalam belajar adalah sebagai bentuk motivasi belajar yang didorong oleh kesadaran dari diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar symbol dan sensasional. Berkenaan dengan motivasi intrinsik, yang memiliki peranan penting adalah siswa itu sendiri dimana siswa dituntut agar dapat menumbuhkan dan mengembangkan motivasi yang ada dalam dirinya.

b) Motivasi Ektrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, seperti: angka, ijazah, tingkatan, hadiah, medali, pertentangan dan persaingan; yang bersifat negatif ialah ejekan dan hukuman. Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan di sekolah, sebab pembelajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat, atau sesuai dengan kebutuhan siswa. Ada kemungkinan siswa belum menyadari pentingnya bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam keadaan ini siswa bersangkutan perlu dimotivasi agar belajar. Guru berupaya membangkitkan motivasi belajar siswa.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut para ahli terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar didukung oleh teori psikologi sebagai berikut :³⁷

a. Sikap

Merupakan faktor motivasi yang pertama, dimana sikap adalah gabungan dari informasi, konsep dan emosi yang dihasilkan diri kita ketika merespon seseorang secara yang baik atau yang tidak menyenangkan. Sikap ini akan terbentuk saat belajar, perubahan sikap yang dialami seseorang sesuai dengan apa yang telah dipelajari.

b. Kebutuhan

Kebutuhan dalam hidup seseorang akan menimbulkan motivasi pada diri sendiri, dalam melakukan aktivitas untuk mencapai tujuan.

c. Rangsangan

Merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi untuk belajar. Dorongan dari suatu perbedaan pandangan dalam pemahaman dalam lingkungan untuk bersemangat melakukan aktivitas.

d. Afeksi

³⁷ Ibid Hal. 16

Afeksi merupakan pengalaman emosional, kecemasan, kegelisahan dari individu hingga kelompok saat belajar. Emosi dalam seseorang berkaitan dengan rangsangan pada dirinya.

e. Kompetensi

Kompetensi merupakan faktor motivasi belajar karena, peserta didik secara alami akan bersosialisasi dengan lingkungannya secara aktif. Peserta didik termotivasi untuk menguasai lingkungan agar dapat berhasil melakukan suatu kegiatan.

f. Penguatan

kegiatan yang dapat meningkatkan atau mempertahankan kemungkinan respon. Penguatan dapat berupa positif dan negatif. Penguatan dapat berupa pujian, penghargaan, nilai dan tes. Jika penguatan positif akan meningkatkan perilaku sedangkan penguatan negatif merupakan stimulus *aversif* (suatu perasaan yang tidak diinginkan dan dorongan untuk menahan diri) dan harus dikurangi karena akan mempengaruhi motivasi belajar seseorang.

D. Materi Pembelajaran

Nana sudjana menjelaskan bahwa pemahaman konsep merupakan tingkah hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan yang diperoleh, perlu adanya mengenal atau mengetahui agar dapat memahami.³⁸ Secara umum indikator pemahaman matematika meliputi; mengenal, memahami, dan menerapkan konsep, prosedur, prinsip dan ide matematika.³⁹ Berbicara tentang Konsep merupakan suatu pengalaman yang dipahami sebagai suatu kelompok objek berdasarkan kebersamaan ciri-ciri umum. Konsep matematika yaitu segala yang berwujud pengertian- pengertian baru yang bisa timbul dari hasil pemikiran, meliputi definisi, pengertian, ciri-ciri khusus, hakikat dan inti atau isi dari materi matematika.⁴⁰ Macam- macam bilangan antara lain bilangan bulat, bilangan asli, bilangan cacah, dan lain-lain. Berikut ini penjelasan dari bilangan bulat:

1. Pengertian Bilangan Bulat

Bilangan cacah terdiri atas 0, 1, 2, 3, 4, 5,

Sedangkan bilangan asli terdiri atas 1, 2, 3, 4, 5,

Bilangan bulat terdiri dari bilangan nol, bilangan asli dan lawan bilangan asli. Bilangan bulat terdiri atas:

a. Bilangan bulat positif, yaitu 1, 2, 3, 4, 5,

³⁸ *Ibid.*

³⁹ Utari Sumarmo Utari Sumarmo, *Berfikir Dan Disposisi Matematik: Apa, Mengapa, Dan Bagaimana Dikembangkan Pada Peserta Didik* (Bandung: Fpmipa Upi, 2010),H.4.

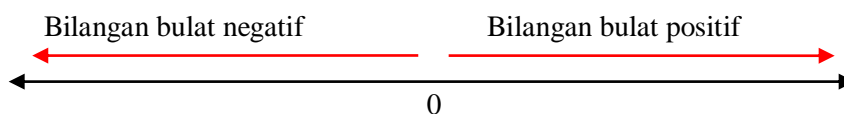
⁴⁰Esti Yuli Widayanti , Dkk.,*Pembelajaran Matematika Mi.*(Surabaya: Aprinta, 2009).H.11

- b. Bilangan bulat negatif, yaitu -1, -2, -3, -4, ... dan seterusnya.
 c. Bilangan 0 (nol), disebut juga *bilangan netral*.

Dengan demikian, bilangan bulat dituliskan:

....., -5, -4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4, 5,

2. Membaca lambang bilangan bulat



Bilangan bulat di sebelah kanan 0 (nol) adalah **bilangan bulat positif**.
 Bilangan bulat di sebelah kiri 0 (nol) adalah **bilangan bulat negatif**.

Contoh :

Bacalah lambang bilangan berikut ini.

1. -2 2. 5 3. -7 4. 9

Jawab :

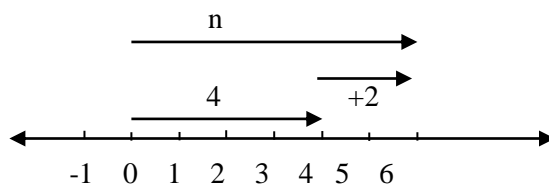
1. -2 dibaca *negatif* dua.
2. 5 dibaca *positif* lima atau 5 (tampa *positif*).
3. -7 dibaca *negatif* tujuh.
4. 9 dibaca *positif* sembilan atau 9 (tampa *positif*)

3. Operasi hitung bilangan bulat

- Penjumlahan bilangan bulat

Contoh soal:

1. $4 + 2 = n$

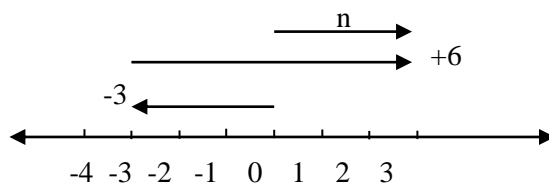


Kalimat matematika dari diagram panah di atas
 Adalah : $4 + 2 = n$, $n = 6$

2. Buatlah diagram panah $-3 + 6 = n$, kemudian tentukan nilai n !

Jawab:

Diagram panah adalah sebagai berikut!



Jadi $n = 3$

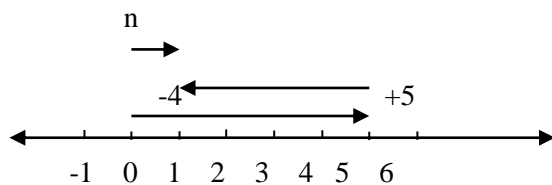
▪ **Pengurangan bilangan bulat**

Contoh soal:

1. $5 - 4 = n$

Tentukan nilai n dengan menggunakan diagram panah!

Jawab!

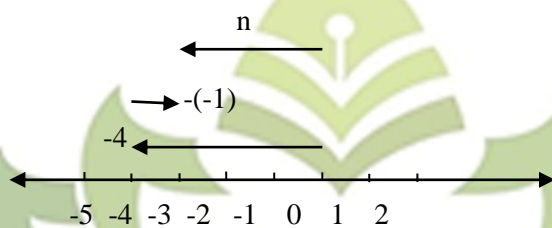


Jadi, $n = 1$

2. $-4 - (-1) = -3$

Tentukan nilai n dengan menggunakan diagram panah!

Jawab!



Jadi, $n = -3$

Keterangan:

Untuk positif, panah ke arah kanan, sedangkan untuk negative panah ke arah kiri.

DAFTAR RUJUKAN

- Ade Frahmadia Fuad, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Pada Kompetensi Menyusun Laporan Keuangan Siswa Kelas X Smk Muhammadiyah 2”, (Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2016)
- Ani Widyawati, Anti Kolonial Prodojosantoso, “Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik Smp”, *Jurnal Inovasi Pendidikan*, Vol 1 No 1 (April 2015)
- Ansori (2020). Pembinaan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma* Vol 6 No 1, (2020)
- Ansori, Yoyo Zakaria (2016). Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Melalui Pembelajaran Pemberian Tugas Lembaran Kerja Secara Kelompok. *Jurnal Cakrawala Pendas*
- Arda, Sahrul Saehana Dan Darsikin, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii”, *Jurnal Mitra Sains*, Vol 3 No 1 (Januari 2015)
- Arsyad, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo.
- Asri Yulianda, Biner Ambarita, Khairil Ansari, “*The Feasibility Of Comic Media On Narrative Texts Based On Local Wisdom In Vii Grade Student Of Junior High School (Smpn) 3 Kotapinang*”, *Jurnal Birle*, Vol 2 No 3 (Agustus 2019)
- Assingkily, M. S., & Barus, U. S. B. (2019). Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dasar (Metodologi (Metodologi Dalam Islam). *Nizhamiyah*, Ix No. 2
- Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Esti Yuli Widayanti , Dkk. 2019. *Pembelajaran Matematika Mi*. Surabaya: Aprinta.
- Febliza Asyti & Afdal Zul. 2015. *Media Pembelajaran Dan Teknologi Informasi Komunikasi*. Pekanbaru: Adefa Grafika.
- Febriyanto, B Dan Yanto,A. (2019). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* vol 3 no 2

- Ilham Junaid, "Analisis Data Kualitatif Dalam Penelitian Pariwisata," *Preprint Open Science Framework*, (2018)
- Kadek Sukiyasa, Sukuco "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi System Kelistrikan Otomotif." (*Jurnal Pendidikan Vokasi*) Vol. 3, No. 1, 2018
- Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, "Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19", *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, Vol 1 No 1, (2020)
- Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Tiga Puluh Empat. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2015.
- Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Kelas V Sd
- Hendri Raharjo, "Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Pada Pokok Pembahasan Geometri Dimensi Tigas", *Jurnal EduMa*, Vol 6 No 2, (2017)
- Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, vol 3no 1, (2020)
- Melinda Rismawati, Eta Khairiati, "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika", *Jurnal Pimat*, Vol 2 No 2, (2020)
- Mudlofir Ali, Evi Fatimatur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Nani Widiyanti, Yoyo Zakaria Ansori, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Ciparay I Tahun Ajaran 2020/2021", *Seminar Nasional Pendidikan, Fkip Unma*, (2020)
- Noris Putra Utama, "Penggunaan Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Dimensi Tiga," *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, No. 1 (2017)
- Nugraheni Dinasari Haryono, "Pengembangan Multimedia Interatif Sebagai Media Pembelajaran Ips Bagi Siswa Kelas Iv Sd N Tegal Panggung Yogyakarta", (*Skripsi Universitas Negeri, Yogyakarta*), 2015.

- Nurdin Ardiansyah. 2013. Tutorial Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Pemula.
- Porter, Bobbi D. Dkk, 2017. *Quantum Teaching* Bandung: Kaifa.
- Rizki Wahyu Yunian Putra, Rully Anggraini “Pengembangan Bahan Ajar Materi Trigonometri Berbantuan Software Imindmap Pada Siswa Sma.” (*Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*) Vol. 7, No. 1, 2016.
- Sardiman. A. M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta, Rajawali Pers.
- Selfia S Rumbewas, Beatus M Laka, Naftali Meokbun, “Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik” *Jurnal Edumatsains*, Vol 2 No 2, (2018)
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syaparuddin Syaparuddin; Elihami Elihami, Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran Pkn Di Sekolah, *Jurnal Pendidikan*, Vol 1 No 1, (2020)
- Titik Setyaningsih, Farida, “Analisis Pemanfaatan Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol 8 No 9, (2020)
- Uno . B.H. 2015. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*. Jakarta: Pt Bumi Aksara.
- Utari Sumarmo Utari Sumarmo. 2018. *Berfikir Dan Disposisi Matematik: Apa, Mengapa, Dan Bagaimana Dikembangkan Pada Peserta Didik* (Bandung: Fpmipa Upi.
- Wandah Wibawanto. 2017. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jawa Timur: Cerdas Uler Kreatif,.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio Dan Macromedia Flash.