

IMPLEMENTASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERBASIS MACROMEDIA FLASH 8 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMAN 5 BAJO SULAWESI-SELATAN

Irwanto Irwanto^{1*}, Endi Permata¹, Irwani Irwani², Marliah Marliah³

¹Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

²Mts. Ikhlāsul Khairaat, Indonesia

³SD Kampung Baru, Indonesia

*Cc: irwanto.ir@untirta.ac.id

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan multimedia pembelajaran biologi berbasis *Macromedia Flash 8* pada pokok bahasan sistem reproduksi manusia. Subyek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 2IPA 1 semester 1Tahun Pelajaran 2018/2019, dengan jumlah 36 siswa, yang terdiri dari 26 siswa perempuan dan 10siswa laki-laki. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, angketdan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan implementasi multimedia pembelajaran biologi berbasis *Macromedia Flash 8* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada setiap siklus. Sebelum pemanfaatan media pembelajaran biologi berbasis *Macromedia Flash 8* persentase motivasi belajar siswa 50,21%. Setelah memanfaatkan media pembelajaran biologi berbasis *Macromedia Flash 8* pada siklus I meningkat menjadi 71,26% dan pada siklus II meningkat menjadi 89,23%. Jadi media pembelajaran biologi berbasis *Macromedia Flash 8* dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebaiknya guru dalam melaksanakan proses pembelajaran biologi menggunakan metode dan media pembelajaran yang variatif serta disesuaikan dengan kondisi siswa maupun materi yang diajarkan, sehingga siswa menjadi tertarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar biologi.

Kata Kunci: *implementasi, macromedia flash 8, multimedia, motivasi belajar*

ABSTRACT

Classroom action research aims to find out the increase in student motivation using multimedia learning based on *Macromedia Flash 8* biology on the subject of the human reproductive system. The subjects of this study were students of class 2 IPA 1 semester Academic Year 2018/2019, with a total of 36 students, consisting of 26 female students and 10 male students. Data collection in this study was carried out by the method of observation, questionnaires and documentation. The results showed that the implementation of multimedia learning biology based on *Macromedia Flash 8* as a learning medium can increase student motivation. This is indicated by the increasing value of the average percentage of students' motivation in each cycle. Before the use of biology learning media based on *Macromedia Flash 8* the percentage of student motivation was 50.21%. After utilizing biology learning media based on *Macromedia Flash 8* in the first cycle increased to 71.26% and in the second cycle increased to 89.23%. *Macromedia Flash 8*-based biology learning media can be used as a tool in the learning process to increase student motivation.

The teacher should carry out the biology learning process using varied learning methods and media and adapted to the conditions of the students and the material being taught, so students become interested so that they can increase the motivation to study biology.

Keywords: implementation, macromedia flash 8, multimedia, learning motivation

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sektor ekonomi, yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan bersamaan (Hamalik, 2009). Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional berbagai cara yang harus dilakukan melalui peningkatan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan lainnya. Pendidik diberikan kesempatan untuk mengembangkan diri untuk menyelesaikan masalah pendidikan dan pembelajaran melalui pengembangan yang inovatif, terencana dan dilaksanakan secara terkendali. Pada saat ini banyak usaha yang telah dilakukan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional salah satunya mengembangkan model pembelajaran PAIKEM (pembelajaran yang aktif, aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan) dalam Ratnasari (2010). Proses

pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Melalui partisipasi seorang siswa akan dapat memahami pelajaran dari pengalamannya sehingga akan mempertinggi hasil belajarnya menurut (Dimiyati & Mudjiono, 2002).

Pendidikan merupakan proses yang paling penting dalam mewujudkan sumber daya manusia, supaya memiliki kompetensi yang diinginkan. Salah satu kegiatan yang paling penting dalam proses pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Proses belajar yang baik tentunya akan berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Di sisi lain siswa merupakan pelaku dalam proses pembelajaran disekolah yang dituntut selalu aktif memproses dan mengolah informasi yang diterima dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa tidak hanya menerima dan menyerap informasi yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa dapat melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Tidak adanya semangat siswa dalam proses pembelajaran ini menyebabkan aktivitas belajar siswa juga menjadi berkurang.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan secara positif dalam pembelajaran biologi. Dalam pembelajaran biologi dapat

menggunakan media komputer untuk menunjang proses pembelajaran. Belajar biologi dengan didukung media komputer dapat menjadi daya tarik bagi siswa yang kurang menyukai pelajaran biologi. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu poin penting demi menunjang motivasi siswa, untuk itu seorang guru hendaknya dapat memilih metode pembelajaran yang tepat dengan didukung media pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8*. Media ini bisa mengurangi metode ceramah yang menjadikan guru sebagai pusat pembelajaran dan mempunyai keunggulan lebih interaktif dengan siswa karena adanya animasi yang menarik serta audiovisual. Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa tidak bosan yang akhirnya pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien.

Mata pelajaran biologi di sekolah merupakan mata pelajaran yang mempunyai karakteristik khusus. Jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, biologi lebih menekankan pada pengajaran konsep. Kegiatan berpikir lebih diutamakan dalam memahami konsep biologi secara sempurna. Untuk dapat mempelajari biologi dengan baik, diperlukan kemampuan siswa dalam berpikir dan berlogika menggunakan Bahasa latin. Selain dibutuhkan kemampuan berpikir siswa juga diperlukan dukungan mental dari siswa tersebut sepertihalnya motivasi belajar. Penguasaan konsep biologi yang kurang baik menjadikan

pelajaran biologi terkesan sulit, sehingga perlu adanya motivasi belajar. Nasution dalam Adi Wibowo (2011:2) menyatakan media animasi merupakan peralatan elektronik digital yang dapat memproses suatu masukan untuk menghasilkan suatu keluaran yang bekerja secara digital. Media animasi adalah hasil teknologi modern yang membuka kemungkinan-kemungkinan yang besar alat pendidikan. Hal ini bisa menjadikan terciptanya suasana yang kondusif. Siswa akan lebih memperhatikan materi yang disampaikan guru, sehingga terjalin interaksi yang menyenangkan antara siswa dan juga guru. media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* jika diterapkan dalam pembelajaran biologi dapat mendorong motivasi belajar siswa sehingga keberhasilan pembelajaran biologi juga akan meningkat.

Biologi merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran biologi adalah proses yang menyeluruh dan saling berhubungan antara materi biologi yang satu dengan lainnya. Konsep awal yang diterima siswa menjadi syarat untuk penguasaan konsep berikutnya. Pengetahuan awal siswa pada setiap pengalaman belajarnya akan berpengaruh terhadap bagaimana mereka belajar dan apa yang dipelajari selanjutnya. Dengan demikian diperlukan model dan metode penyampaian materi yang tepat, yang dapat memberdayakan siswa baik dari segi akademik, kecakapan sosial, dapat memecahkan masalah dengan sifat terbuka dalam suatu pembelajaran yang lebih tepat dan

menarik, sehingga tujuan pendidikan yang sesuai kurikulum pendidikan dapat tercapai (Trianto, 2012).

Mata pelajaran biologi sebagai salah satu cabang ilmu pengetahuandalam memfokuskan pembahasan pada masalah-masalah biologi di alam merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dipelajari oleh siswa, mata pelajaran biologi juga memiliki tingkat kesulitan tinggi, karena dalam materinya terdapat bahasa ilmiah yang perlu dihafal untuk dapat mengingatnya. Siswa dalam proses pembelajaran bertindak sebagai objek pembelajaran, kurangnya aktivitas bertanya maupun berpendapat membuat pembelajaran menjadi monoton. Terkadang siswa lebih senang melakukan aktivitas lain, seperti diskusi sendiri dengan teman lainya dan saling bertukar benda yang tidak berhubungan dengan jalannya proses pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas 2 IPA ISMA Negeri 5 Bajo, menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang masih rendah. Hal ini terlihat pada saat guru bertanya pada siswa sebelum masuk ke materi yang akan diajarkan masih banyaknya siswa yang cenderung hanya duduk, diam dan mendengarkan serta tidak memperhatikan dan menyimak serta menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru. Ada pula siswa takut untuk bertanya dikarenakan mentalnya yang kurang.

Memasuki Abad ke-21, sistem pendidikan nasional menghadapi tantangan yang sangat kompleks dalam menyiapkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing di era global (Tabany, 2014). Salah satu keterampilan atau kemampuan yang dibutuhkan peserta didik untuk mampu bersaing di Abad 21 adalah kemampuan menalar. Motivasi menurut Hamzah B. Uno (2007:1) adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Slameto (1995:2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Menurut Heinich dalam Daryanto (2010: 4) kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2010: 163) mengemukakan bahwa media pembelajaran

adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk memperoleh hasil pembelajaran yang maksimal. Adapun fungsi media diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Media memiliki beberapa fungsi, diantaranya. (2) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. (3) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. (4) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya. (5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan. (6) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistik. (7) Media membangkitkan keinginan dan minat baru. (8) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, dan (9) Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Menurut Yudhiantoro (2006:1) *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. Riski Rahman J. (2008:5) mengatakan bahwa *Macromedia Flash*

adalah *software* yang banyak dipakai oleh para profesional web karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan multimedia, menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara dan serta interaktivitas bagi pengguna program animasi internet. Senada juga yang diungkapkan oleh Astuti Salim (2011:2) *Macromedia Flash* adalah salah satu *Future Splash Animator* yang memudahkan pembuatan animasi pada layar komputer dalam menampilkan gambar secara audiovisual dan lebih menarik. *Macromedia Flash* juga dilengkapi dengan *tool-tool* (alat-alat) untuk membuat gambar yang kemudian akan dibuat animasinya. Selanjutnya animasi disusun dengan menggabungkan adegan-adegan animasi hingga menjadi movie. Langkah terakhir adalah menerbitkan media tersebut ke media yang dikehendaki.

Aktivitas belajar yang terjadi pada materi biologi ini dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang dicapai. Walaupun peserta didik sudah dilibatkan atau diikuti sertakan dalam proses pembelajaran, namun hasil belajar pada materi Biologi masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dikarenakan pelajaran Biologi merupakan pelajaran yang dianggap kurang menarik karena bersifat teoritis dan banyak hafalan. *Macromedia Flash* adalah program yang bisa menghasilkan file kecil (ringan) sehingga mudah diakses pada halaman web tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama. *Macromedia Flash* menghasilkan file dengan ekstensi .fla. Setelah file tersebut siap

dimuat kehalaman web, selanjutnya file akan disimpan dalam format .swf agar dapat dibuka tanpa menginstal perangkat lunak *Flash*, tetapi cukup menggunakan *Flash Player* yang dipasang pada *browser* berbasis *Windows*. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash 8* merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. Dari uraian di atas, maka *Macromedia Flash 8* cocok digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran biologi.

Telah dilakukan penelitian oleh Arif Rahman Aththibby (2011) dengan tema perancangan media pembelajaran fisika berbasis animasi komputer untuk SMA pokok bahasan Hukum Newton tentang Gerak. Subjek penelitian ini adalah siswa SMA kelas X. Media disusun dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Program diuji oleh pakar bidang studi Fisika dan pakar media untuk mengetahui tingkat kelayakan media (program) berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan, untuk kriteria tampilan program termasuk dalam kategori baik, kesesuaian program terhadap bahan ajar Fisika pokok bahasan Hukum Newton tentang gerak dalam kategori baik, dan kriteria kualitas teknisnya juga termasuk dalam kategori baik. Pengguna

dapat memilih menu (*form*) berupa petunjuk, pengantar, materi, latihan soal, evaluasi, sumber dan penyusun. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa media ini dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran fisika pokok bahasan Hukum Newton Tentang Gerak untuk SMA kelas X. Kesesuaian media bahan ajar fisika pokok bahasan Hukum Newton tentang Gerak SMA kelas X sebesar 84,03% atau termasuk dalam kategori baik (B) dan kualitas teknisnya sebesar 84,27 % termasuk dalam kategori baik (B).

Penelitian yang dilakukan Widi Hardiyanto, Eko Setyadi Kurniawan, Nurhidayati (2011) dengan tema Pemanfaatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Macromedia Flash 8* Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sifat Mekanik Bahan Kelas X Tkj 2 SMK Batik Perbaik Tahun Pelajaran 2011/2012. Dalam penelitian menggunakan jenis penelitian tindakan kelas guna mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran Fisika berbasis *Macromedia Flash 8* pada pokok bahasan Sifat Mekanik Bahan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ 2 semester 2 SMK Batik Perbaik Tahun Pelajaran 2011/2012, dengan jumlah 31 siswa, yang terdiri dari 27 siswa perempuan dan 4 siswa laki-laki. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pemanfaatan media pembelajaran Fisika

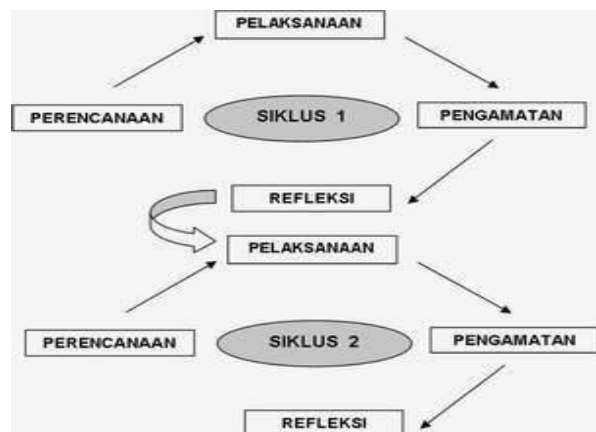
berbasis *Macromedia Flash 8* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini ditandai dengan meningkatnya nilai rata-rata persentase motivasi belajar siswa pada setiap siklus. Sebelum pemanfaatan media pembelajaran Fisika berbasis *Macromedia Flash 8* persentase motivasi belajar siswa 49,56%. Setelah memanfaatkan media pembelajaran Fisika berbasis *Macromedia Flash 8* pada siklus I meningkat menjadi 67,33% dan pada siklus II meningkat menjadi 74,76%. Sehingga media pembelajaran Fisika berbasis *Macromedia Flash 8* dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebaiknya guru dalam melaksanakan proses pembelajaran Fisika menggunakan metode dan media pembelajaran yang variatif dan disesuaikan dengan kondisi siswa maupun materi yang diajarkan, karena siswa akan menjadi tertarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Telah dilakukan penelitian pula oleh Astuti Salim (2011) dengan tema pemanfaatan media pembelajaran *Macromedia Flash* dengan pendekatan konstruktivis dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran. Penerapan media pembelajaran ini untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa sehingga mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas X SMK Muhammadiyah Majenang tahun ajaran 2010/2011 yang berjumlah 279 siswa. Sampel

pada penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdiri dari 37 siswa yang diambil dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Instrumen penelitian berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku paket dan tes hasil belajar fisika. Analisis data dilakukan dengan deskripsi kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan efektifitas belajar fisika siswa antara pembelajaran konstruktivis menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash*. Hal ini ditunjukkan oleh hasil analisis datadengan uji-T dua pihak diperoleh nilai sebesar 2,682 lebih besar dari nilai 5% sebesar 2,000. Hasil yang lebih baik diperoleh kelompok pembelajaran konstruktivis menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* dengan nilai rata-rata 20,94 sedangkan untuk kelompok pembelajaran konstruktivis yang tanpa menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* nilai rata-ratanya sebesar 18,87.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan terjemahan dari *classroom action research* (CAR), yaitu satu *action research* yang dilakukan di kelas (Sukardi, 2014). *Classroom action research* diawali dari istilah *action research*. Adapun langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas seperti pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Langkah-langkah

dalam penelitian tindakan kelas

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 2 IPA 1 semester ganjil SMA N 5 Bajo Sulawesi Selatan Tahun Pelajaran 2018/2019, dengan jumlah 36 siswa, yang terdiri dari 26 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi, angket dan dokumentasi (Sugiyono, 2017). Hasil analisis skala tersebut akan diklasifikasikan seperti pada Tabel 1 sebagai berikut:

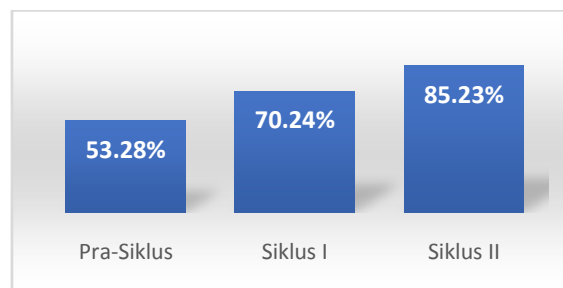
Tabel 1. Kriteria Persentase

No	Rentangan Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Baik sekali
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21%-40%	Kurang
	<21%	Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian observasi menemukan bahwa penilaian yang dilakukan selama proses belajar mengajar di SMA N 5 Bajo Sulawesi Selatan menunjukkan bahwa data motivasi belajar siswa pra siklus sebesar 53,28%

kemudian setelah dilakukan tindakan selama siklus I maka di peroleh data tersebut mengalami peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 70,24% serta pada siklus II berubah menjadi 85,23%. Jadi hasil penelitian ini mengalami suatu peningkatan motivasi belajar siswa dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran biologi berbasis *Macromedia Flash 8*. Hasil penelitian dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Rerata persentase hasil observasi motivasi belajar siswa SMA N 5 Bajo Sulawesi Selatan

Hasil penelitian ini yang didapatkan yaitu persentase motivasi belajar siswa SMA N 5 Bajo Sulawesi Selatan dapat dilihat pada Gambar 2 di atas, menunjukkan bahwa selama proses belajar dan pembelajaran di kelas, siswa memiliki motivasi sebesar 53,28%, maka dapat dinyatakan bahwa motivasi belajar siswa SMA N 5 Bajo Sulawesi Selatan pada kelas 2 IPA 1 dikategorikan cukup. Selanjutnya setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran biologi berbasis *Macromedia Flash 8* yang berlangsung pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 70,24%. Dengan persentase ini, motivasi belajar siswa-siswi SMA N 5 Bajo Sulawesi Selatan menggunakan multimedia pembelajaran biologi berbasis

Macromedia Flash 8 dikategorikan baik. Kemudian hasil data menunjukkan bahwa pada siklus II terlihat motivasi belajar siswa-siswi dengan menggunakan multimedia pembelajaran biologi berbasis *Macromedia Flash 8* meningkat mencapai 85,23%. Hal ini menunjukkan tingkat motivasi belajar siswa-siswi dapat dikategorikan baik sekali. Jadi dapat dikatakan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas dari setiap siklus yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator minimal yang telah ditentukan.

Dari hasil angket motivasi belajar siswa-siswi pra-siklus ini diperoleh data sebesar 50,21%. Kemudian setelah dilakukan tindakan selama siklus I diperoleh data peningkatan motivasi belajar siswa-siswi sebesar 71, 26% serta pada siklus II menjadi 89,23%. Sehingga mengalami peningkatan motivasi belajar siswa-siswi dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran biologi berbasis *Macromedia Flash 8* secara jelas dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Rerata persentase hasil angket motivasi belajar siswa-siswi SMA N 5 Bajo Sulawesi-Selatan

Persentase motivasi belajar dan pembelajaran di dalam kelassiswa-siswi SMA N 5 Bajo Sulawesi-Selatan pada Gambar 3 di atas menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran di kelas, siswa-siswi SMA N 5 Bajo Sulawesi-Selatan memiliki motivasi sebesar 50,21%, maka dapat dinyatakan bahwa motivasi belajar siswa-siswi SMA N 5 Bajo Sulawesi-Selatan dikategorikan cukup. Selanjutnya setelah dilakukan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran biologi berbasis *Macromedia Flash 8* yang berlangsung pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 71,26%. Sehingga dengan persentase ini, motivasi belajar siswa-siswi SMA N 5 Bajo Sulawesi-Selatan menggunakan multimedia pembelajaran biologi berbasis *Macromedia Flash 8* dikategorikan baik. Kemudian hasil data pada siklus II terlihat bahwa motivasi belajar siswa-siswi SMA N 5 Bajo Sulawesi-Selatan dengan menggunakan multimedia pembelajaran biologi berbasis *Macromedia Flash 8* mengalami peningkatan mencapai 89,23%. Maka didapat hasil persentase ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa-siswi SMA N 5 Bajo Sulawesi-Selatan menggunakan multimedia pembelajaran biologi berbasis *Macromedia Flash 8* dikategorikan baik sekali.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan melalui penelitian, maka peneliti mengambil simpulan

bahwa melalui pemanfaatan multimedia dalam belajar dan pembelajaran di dalam kelas yang berbasis *Macromedia Flash 8* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa-siswi SMA N 5 Bajo Sulawesi-Selatan di kelas 2 IPA 1. Dapat dilihat dari hasil observasi motivasi belajar siswa-siswi SMA N 5 Bajo Sulawesi-Selatan mengalami peningkatan dari 53,28% pada pra siklus menjadi 70,24% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 85,23% pada siklus II. Semetara itu persentase angket motivasi belajar siswa-siswi SMA N 5 Bajo Sulawesi-Selatan meningkat 50,21% pada pra siklus menjadi 71,26% pada siklus I dan menjadi 89,23% pada siklus II atau dapat dikatakan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa-siswi SMA N 5 Bajo Sulawesi-Selatan minimal menjadi 75% telah tercapai dan secara umum peningkatan motivasi belajar siswa-siswi SMA N 5 Bajo Sulawesi-Selatan naik menjadi 37% dari kondisi awal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk: Bapak kepala sekolah SMA N 5 Bajo Sulawesi-Selatan, Guru-guru yang telah membimbingku dalam bidang IPTEK, Siswa-siswi kelas 2 IPA 1 SMA N 5 Bajo Sulawesi-Selatan dan Kedua Orangtuaku yang tercinta dan terkasih

DAFTAR PUSTAKA

- Aththibby, A. R& Ishafit. 2011. *Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi Komputer untuk SMA Pokok Bahasan Hukum Newton tentang Gerak*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Prosiding seminar nasional penelitian, pendidikan, dan penerapan MIPA. F-81.
- Daryanto., 2010. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.
- Dimiyati & Mudjiono., 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Hamalik, O., 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Ratnasari, Y., 2010. Penerapan strategi SQ3R dan peta konsep dalam pembelajaran fisika ditinjau dari kreativitas siswa. *Jurnal pendidikan MIPA*. Vol 2. No 1.
- Rizky, R., Wawan, S& Eka, F. R. 2008., *Optimalisasi Macromedia Flash untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer pada Program Studi Ilmu Komputer FPMIPA UPI*. Bandung: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi. ISSN:1979-9264.
- Salim, A., Ishafit&Toifur, M., 2011. *Pemanfaatan Media Pembelajaran (Macromedia Flash) dengan Pendekatan Konstruktivis Dalam Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Fisika Pada Konsep Gaya*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan. Prosiding seminar nasional penelitian, pendidikan, dan penerapan MIPA. F-279.
- Sanjaya, W., 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Slameto., 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono., 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sukardi., 2014. *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tabany., 2014. Achievement Of Biology Using Question Student Have Active Learning Observed From Learning Activity Of Student's on XI IPA Grade Of SMA Negeri 1 Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Biologi* Vol 3 no 3. 51-60.

- Trianto., 2011. *Mendesain pembelajaran inovatif progresif*. Kencana: Jakarta.
- Uno, H. B., 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo, A., 2011. *Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa dengan Penggunaan Media Animasi pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri II Kebumen*. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Widi, H., Eko, S. K & Nurhidayati., 2011. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Macromedia Flash 8 Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sifat Mekanik Bahan Kelas X Tkj 2 SMK Batik Perbaik Tahun Pelajaran 2011/2012*. Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Purworejo
- Yudhiantoro, D., 2006. *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: ANDI.