

PENGARUH KREATIVITAS BELAJAR DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI

Elisa Rismaniar S, I Komang Winatha, dan Yon Rizal
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Unila
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

This study aimed to determine whether there was any influence of creativity in learning and utilization of instructional media by using Macromedia Flash 8 to economics learning outcomes of students. The method used in this research was descriptive verification method with *ex post facto* and surveys approach. These results indicated that there are significant effects of: 1. Creativity in learning to the results of the economic study. 2. Utilization of instructional media using Macromedia Flash 8 on the results of the economic study. 3. Creativity in learning and utilization of instructional media using Macromedia Flash 8 to the results of students economic study.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8* terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *deskriptif verifikatif* dengan pendekatan *ex post facto* dan *survey*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, terdapat pengaruh: 1. Pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi. 2. Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8* terhadap hasil belajar ekonomi. 3. Pengaruh kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8* terhadap hasil belajar ekonomi siswa.

Kata kunci: hasil belajar, kreativitas belajar, pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8*.

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan begitu sangat signifikan seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dunia pendidikan selalu diharapkan dapat mengikuti jejak perkembangan teknologi global. Hal ini menjadi sebuah tuntutan, karena pendidikan merupakan modal pokok dalam membangun generasi muda, mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mempersiapkan diri menjadi tenaga kerja yang handal dan mampu bersaing.

Pendidikan pada masa kini seharusnya mampu meningkatkan kemampuan seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi yang ada. Hal inilah yang menyebabkan seseorang tidak pernah dapat lepas dari suatu pendidikan. Didalam pendidikan sendiri terdapat salah satu parameter yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pendidikan yaitu dengan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/ 2016, hasil belajar saat ulangan harian yang diperoleh siswa kelas VIII A sampai kelas VIII E SMP Negeri 22 Bandar Lampung secara total, daya serap baru mencapai 48,1% atau dari jumlah siswa yang nilainya di atas 75 hanya 75 siswa, dari seluruh siswa yang berjumlah 156, ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah.

Djamarah (2010:107) menyatakan bahwa tingkat keberhasilan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Istimewa/Maksimal : Apabila seluruh bahan pelajaran yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh siswa.
2. Baik sekali/optimal : Apabila sebagian besar (76% s.d 99%) bahan yang diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
3. Baik/minimal : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya 60% s.d 75% saja dikuasai oleh siswa.
4. Kurang : Apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.

Rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa diduga dipengaruhi beberapa factor, baik yang berasal dari dalam diri siswa (factor internal) yaitu berpikir kreatif, maupun factor dari luar siswa (factor eksternal). Faktor yang berasal dari luar diri siswa adalah kreativitas belajar.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Menurut kurikulum, dalam pelaksanaan proses pembelajaran, guru hendaknya menerapkan prinsip belajar aktif, yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa secara fisik, mental (pemikiran dan perasaan), dan sosial serta sesuai dengan tingkat perkembangannya secara sistematis.

Pembelajaran mata pelajaran IPS sering dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan keseharian. Akibatnya, guru-guru yang mengajarkan IPS banyak mendapat kritikan, antara lain rendahnya daya kreasi guru, dan siswa dalam pembelajaran kurang dikuasai materinya oleh siswa dan kurang variasi dalam pembelajaran.

Di sinilah guru dituntut setiap saat untuk meningkatkan kompetensinya baik melalui berbagai bahan bacaan, seminar, maupun penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas di kelasnya. Itu semua akan meningkatkan pengetahuan dan kreativitas siswa. Pembelajaran di sekolah terdapat banyak unsur yang saling berkaitan dan menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Unsur-unsur tersebut adalah pendidik (guru), peserta didik (siswa), kurikulum, dan lingkungan.

Strategi pembelajaran IPS Terpadu salah satunya bidang ekonomi berkenaan dengan kegiatan pembelajaran secara konkret yang harus dilakukan siswa dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dan sumber belajar untuk menguasai kompetensi dasar dan indikator. Salah satu tugas pendidik atau guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Oleh karena itu, guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat.

Ketidaktepatan dalam memilih metode dan media akan menimbulkan kejenuhan bagi siswa dalam menerima materi yang disampaikan sehingga materi kurang dapat dipahami yang akan mengakibatkan siswa menjadi apatis. Di sinilah, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran. Siswa akan lebih mengerti dan memahami pelajaran dengan bantuan visual berupa gambar selain penjelasan guru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangun suatu kondisi yang

membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Meningkatnya hasil belajar merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pendidikan yang mana hal itu tidak terlepas dari motivasi siswa maupun kreativitas guru dalam menyajikan suatu materi pelajaran melalui berbagai metode serta media yang digunakan untuk dapat mencapai tujuan pengajaran secara maksimal serta kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui angket awal pada 33 responden siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Bandar Lampung mengenai kreativitas belajar siswa. Diketahui bahwa sebanyak 20% siswa menyatakan kreativitas belajar tinggi (baik), sebanyak 31,7% menyatakan sedang (biasa-biasa saja), dan 48,3% menyatakan rendah.

Pengembangan kreativitas di sekolah dalam proses belajar dan pembelajaran benar-benar dapat memiliki relevansi yang tinggi dan menghasilkan para lulusan yang memiliki kreativitas yang tinggi. Sekolah seyogyanya dapat menyediakan kurikulum yang memungkinkan para siswa dapat berpikir kritis dan kreatif, serta memiliki keterampilan pemecahan masalah, sehingga pada gilirannya mereka dapat merespons secara positif setiap kesempatan dan tantangan yang ada serta mampu mengelola risiko untuk kepentingan kehidupan pada masa sekarang maupun mendatang. Faktor lain yang mendukung salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran. Penggunaan media pendidikan secara

tepat dan bervariasi juga dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

- a. menimbulkan kegairahan belajar;
- b. memungkinkan interaksi lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dengan kenyataan; dan
- c. memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Para guru masih kesulitan dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Minat merupakan salah satu aspek yang psikis yang ada pada setiap manusia, dapat dikembangkan untuk menyadari diri manusia.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran macromedia flash 8. Kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran macromedia flash 8 dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan pemanfaatan media pembelajaran macromedia flash 8 diharapkan dapat mendorong siswa lebih giat belajar baik di sekolah maupun di rumah. Pemanfaatan media pembelajaran macromedia flash 8 juga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Jika kreativitas dalam belajar mengalami peningkatan, diharapkan hasil belajarnya pun akan meningkat.

Menurut Menurut Jayadi (2008) macromedia flash adalah salah satu program software yang mampu menyajikan pesan audiovisual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat nyata, sehingga dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa

untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Madcom (2004:12) Macromedia Flash 8.0 adalah program grafis yang diperuntukan untuk motion atau gerak dan dilengkapi dengan script untuk programming (action script) dengan program ini memungkinkan pembuatan animasi media interaktif, game.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan, peneliti melakukan wawancara awal dengan 33 siswa mengenai persepsi siswa tentang pemanfaatan media pembelajaran. Diketahui bahwa sebanyak 17,2% siswa menyatakan kreativitas belajar tinggi (baik), sebanyak 30,8% menyatakan sedang (biasa-biasa saja), dan 52% menyatakan rendah.

Usaha meningkatkan hasil belajar siswa, perlu diupayakan pembelajaran ekonomi yang lebih berpusat dan melibatkan siswa, sehingga potensi siswa dikembangkan secara optimal. Kelas yang kurang bergairah dan siswa yang kurang aktif dikarenakan penentuan metode, pendekatan dan pemilihan media yang kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut diatas maka dirumuskan judul penelitian "Pengaruh Kreativitas Belajar dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas VIII SMP Negeri 22 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016".

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar terhadap hasil

belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Bandar Lampung.

2. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Bandar Lampung.
3. Untuk mengetahui pengaruh kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 22 Bandar Lampung.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif verifikatif dengan pendekatan *ex post facto* dan *survey*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A s/d VIII E SMP Negeri 22 Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 156 peserta didik. Untuk menentukan besarnya sampel digunakan rumus T Yamane dan diperoleh sampel sebanyak 112 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan *probability sampling* dengan menggunakan *simple random sampling*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu interview (wawancara), kuesioner (angket), dan dokumentasi. Uji persyaratan instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji persyaratan analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji persyaratan regresi

linier ganda dalam penelitian ini menggunakan uji linieritas garis regresi, uji multikolinieritas, uji autokorelasi dan uji heteroskedastisitas. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dianalisis menggunakan model regresi sederhana dengan statistik t

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hipotesis Pertama

Hasil hipotesis secara sendiri-sendiri/parsial menunjukkan t_{hitung} untuk Kreativitas Belajar sebesar $6,023 > t_{tabel}$ sebesar 1,992 (hasil intervolasi), hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, atau dengan kata lain Terdapat pengaruh positif kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa jurusan di SMP Negeri 22 Bandar Lampung. Apabila kita melihat probabilitasnya (sig.) ternyata $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti pengaruh Kreativitas Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa sangat signifikan. Hubungan antara Kreativitas Belajar dengan Hasil Belajar Siswa sebesar 0,542 termasuk kategori tingkat hubungan yang kuat dengan kadar determinasi sebesar 0,294, yang berarti Hasil Belajar Siswa Siswa dipengaruhi Kreativitas Belajar 29,4% dan sisanya 70,6% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Kreativitas adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk mencari gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses

belajar. Seseorang dikatakan kreatif apabila dapat melahirkan sesuatu yang baru atau relatif baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Seseorang juga dikatakan kreatif apabila siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan segala potensi yang ada dalam dirinya baik dalam ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

Hasil penelitian ini senada dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Chandra Putri Tirtiana dengan judul “Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013” yang menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh positif dan signifikan Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013, yang ditunjukkan nilai dari hasil pengolahan data dapat dilihat bahwa nilai $C.R\ 2.682 > 1,96$ dengan nilai probabilitas $0,007 < 0,05$ yang menyebutkan ada pengaruh kreatifitas belajar terhadap hasil belajar diterima dan dari hasil pengolahan data dapat dilihat bahwa nilai $C.R\ 4.491 > 1,96$ dengan nilai probabilitas $0,000 < 0,05$ yang menyebutkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar diterima.

Menurut komite Penasehat Nasional bidang pendidikan kreatif dan pendidikan budaya yang

diterjemahkan oleh Craft (2005:291), “Menggambarkan kreativitas sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat original, murni, asli, dan memiliki nilai”. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas belajar adalah suatu kondisi, sikap, kemampuan, dan proses perubahan tingkah laku seseorang untuk menghasilkan produk atau gagasan, mencari pemecahan masalah yang lebih efisien dan unik dalam proses belajar.

Mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran berarti mengembangkan kompetensi memenuhi standar proses atau produk belajar yang selalu terbarukan. Di sini diperlukan strategi agar siswa mampu menghasilkan gagasan yang baru, cara baru, disain baru, model baru atau sesuatu yang lebih baik daripada yang sudah ada sebelumnya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sousa (2012:69) mengatakan aktivitas belajar mandiri yang terpilih seharusnya membantu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis.

Menurut Hurlock (2005: 11) beberapa kegiatan untuk meningkatkan kreativitas adalah:

1) Waktu

Untuk menjadi kreatif kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga anak mempunyai sedikit waktu bebas untuk bermain-main dengan gagasan dan konsep yang dipahaminya.

- 2) Kesempatan
Apabila mendapat tekanan dari kelompok, kemudian anak menyendiri maka ia menjadi lebih kreatif.
- 3) Dorongan
Orang tua sangat berperan dalam hal ini, anak seharusnya dibebaskan dari ejekan dan kritik yang seringkali memojokkan anak.
- 4) Sarana
Harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi yang merupakan unsur penting dari kreativitas.
- 5) Lingkungan
Keadaan lingkungan yang merangsang kreativitas anak.
- 6) Hubungan dengan orang tua
Orang tua yang terlalu melindungi atau posesif terhadap anak dapat menghambat proses kreativitas.
- 7) Cara mendidik anak
Mendidik secara demokratis dan permisif di rumah dan di sekolah akan meningkatkan kreativitas, sedangkan mendidik dengan otoriter menghambat proses kreativitas.
- 8) Pengetahuan
Semakin banyak pengetahuan yang diperoleh anak maka semakin banyak dasar untuk mencapai proses kreativitas.

Siswa dengan kreativitas yang baik dalam belajar akan memperoleh hasil belajar yang baik pula. Hal ini terjadi karena dengan sikap yang kreatif dalam belajar siswa dapat menentukan cara-cara yang dianggap dapat membantu memahami pelajaran ekonomi sehingga dapat membantu dalam pencapaian hasil belajar yang baik.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa variabel kreativitas belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hipotesis Kedua

Hasil hipotesis secara sendiri-sendiri/parsial menunjukkan t_{hitung} untuk Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedi Flash 8 sebesar $5,565 > t_{tabel}$ sebesar 1,992 (hasil intervolasi), hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, atau dengan kata lain terdapat pengaruh positif Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedi Flash 8 terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 22 Bandar Lampung. Apabila kita melihat probabilitasnya (sig.) ternyata $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedi Flash 8 sangat signifikan. Hubungan antara Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedi Flash 8 dengan Hasil Belajar Siswa sebesar 0,454 dalam kategori cukup kuat dengan kadar determinasi sebesar 0,233 yang berarti Hasil Belajar Siswa dipengaruhi Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 dari karyawannya sebesar 23,3%, dan sisanya 76,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *macromedia flash 8* terhadap hasil belajar. Media pembelajaran yang sesuai dengan ketepatan penggunaan, berupa kesesuaian dengan tujuan

pembelajaran, tingkat pemahaman siswa, waktu yang lebih singkat membuat kegiatan belajar mengajar di sekolah berjalan dengan lancar. Pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan taraf berpikir siswa membuat siswa dapat memahami materi secara cepat, dan dapat diulang ketika mereka berada di rumah, sehingga mereka termotivasi untuk belajar.

Hal ini sejalan dengan Gagne yang menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Arif S. Sadiman, 2003:6). Adapun media pengajaran menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:112) diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dari berbagai definisi di atas dapat diketahui bahwa media adalah segala benda yang dapat menyalurkan pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2004:15) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologi terhadap siswa.

Menurut Jayadi (2008) macromedia flash adalah salah satu program software yang mampu menyajikan pesan audiovisual secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat nyata, sehingga dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran harus memberikan lebih banyak manfaat dalam dunia pendidikan. Bagi seorang guru media dapat memberi kemudahan dalam menyampaikan materi pelajaran, sedangkan bagi siswa adalah media tersebut dapat membantu proses penerimaan materi pelajaran yang disampaikan sehingga lebih mudah dimengerti oleh siswa.

Djamarah (2000:133) menyatakan keterampilan dasar mengajar guru, metode mengajar yang tepat dan penggunaan media yang sesuai dengan tujuan pengajarannya dapat terlihat dari pemahaman siswa yang ditunjukkan dari hasil belajar yang diraihinya.

Berdasarkan penelitian dan hasil dari perhitungan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 di SMP Negeri 22 Bandar Lampung berpengaruh pada hasil belajar siswa dengan kadar determinasi sebesar 0,233 yang berarti hasil belajar siswa dipengaruhi motivasi memasuki dunia kerja pemanfaatan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 sebesar 23,3% . Hasil penelitian ini senada dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pranoto Sakti Kusuma (2011) dengan judul

“Pengaruh Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 4 Pasuruan”. Menyatakan bahwa Setelah melakukan uji t didapat hasil -13,166 tidak diantara ± 2.12 berarti H_0 ditolak, terdapat pengaruh pemberian media macromedia flash terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X IPA 1 dengan perolehan score rata-rata kelas mencapai 70,88 % dan total siswa yang mencapai KKM yaitu lebih dari 80% yang artinya sebesar 80% variabel ini mempengaruhi Hasil Belajar Siswa.

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan macromedia flash 8 beranimasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa seperti menganalisis, menerapkan pengetahuan dan juga harus mengalami aktivitas jasmani seperti melihat, mendengarkan, memperhatikan, membaca, mengerjakan, menyusun, melaksanakan, menggambar dan memberikan pendapat.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa variabel pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hipotesis Ketiga

Hasil pengujian hipotesis secara simultan (gabungan) menunjukkan $F_{hitung} = 19,470$ dengan signifikansi (sig.) sebesar 0,000, sedangkan F_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk/df) untuk pembilang = 3 dan penyebut = 109 dan $\alpha = 0,05$ dari daftar tabel diperoleh = 2,728 (hasil intervolasi), dengan demikian $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau

$19,470 > 2,728$ maka H_0 ditolak dan menerima H_1 yang menyatakan Terdapat pengaruh positif kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 22 Bandar Lampung. Koefisien korelasi berganda sebesar 0,693 termasuk tingkat hubungan yang sangat kuat dengan kadar determinasi sebesar 0,399 atau 39,9%, ini berarti variabel hasil belajar siswa dipengaruhi oleh variabel kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8, sebesar 39,9%, sisanya sebesar 60,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Hal tersebut juga dapat dibandingkan dengan penelitian terdahulu oleh Rahmawati dengan judul “Upaya Meningkatkan Kreativitas, Minat, dan Hasil Belajar IPS Terpadu Melalui Penerapan Media Flash Pada Siswa SMP Negeri I Kalirejo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2011/2012” yang menentukan bahwa penerapan media flash dapat meningkatkan kreativitas belajar, minat belajar, dan hasil belajar IPS Terpadu siswa kelas VII d SMP Negeri 1 Kalirejo Lampung Tengah. Hasil penelitian dan pengamatan diperoleh: 1) hasil belajar diukur dari aspek kognitif yaitu nilai rata-rata kelas pada siklus 1 yaitu 21 siswa dengan persentase rata-rata kelas yaitu 63,64 %, dan meningkat pada siklus 2 yaitu sebanyak 24 siswa dengan persentase rata-rata kelas 73,64%. Kreativitas belajar siswa pada saat pembelajaran dengan penerapan media flash mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Hal

ini dapat dilihat dari peningkatan kreativitas siswa dari siklus 1 ke siklus 2. Rata-rata kreativitas siswa dalam belajar pada siklus 1 sebesar 30%, siklus 2 sebesar 75%.

Minat belajar siswa pada saat pembelajaran dengan penerapan media flash mengalami peningkatan dari siklus ke siklus. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan minat belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2. Rata-rata minat belajar siswa dalam belajar pada siklus 1 sebesar 43%, siklus 2 sebesar 79%.

Hal tersebut juga dapat dibandingkan dengan penelitian terdahulu oleh Chandra Putri Tirtiana dengan judul “Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013” yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013, yang ditunjukkan nilai dari hasil pengolahan data dapat dilihat bahwa nilai $C.R\ 2.682 > 1,96$ dengan nilai probabilitas $0,007 < 0,05$ yang menyebutkan ada pengaruh kreatifitas belajar terhadap hasil belajar diterima dan dari hasil pengolahan data dapat dilihat bahwa nilai $C.R\ 4.491 > 1,96$ dengan nilai probabilitas $0,000 < 0,05$ yang menyebutkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar diterima.

Hasil Belajar merupakan kemampuan nyata seseorang sebagai hasil dari melakukan pembelajaran atau usaha kegiatan tertentu dan dapat diukur hasilnya. Hasil belajar merupakan hasil yang telah diperoleh siswa yang diwujudkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes pada saat berakhirnya proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Bruton dalam Hamalik (2001: 31).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan mengajar. Pada bagian lain, merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan *macromedia flash 8* beranimasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa seperti menganalisis, menerapkan pengetahuan dan juga harus mengalami aktivitas jasmani seperti melihat, mendengarkan, memperhatikan, membaca, mengerjakan, menyusun,

melaksanakan, menggambar dan memberikan pendapat.

Keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan banyak faktor, yang mempengaruhi terhadap hasil belajar adalah kreativitas. Kreativitas yang tinggi bilamana dia mampu menemukan, mencari tahu hal – hal yang baru serta menggabungkan gagasan/ide-ide atau pemikiran baru yang orsinil dan dalam kombinasi yang baru serta tidak terpengaruh oleh pemikiran maupun cara orang lain, namun bisa tetap menghargai pendapat orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui pula bahwa kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 merupakan variabel yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan hipotesis maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada pengaruh positif dan signifikan kreativitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi di SMP Negeri 22 Bandar Lampung. Hal ini menunjukkan sebuah pengaruh yang positif jika semakin tinggi kreativitas siswa maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dimiliki.
2. Ada pengaruh positif dan signifikan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 di SMP Negeri 22 Bandar Lampung. Hal ini menunjukkan sebuah pengaruh yang positif jika semakin tinggi pemanfaatan media pembelajaran

menggunakan *macromedia flash 8* maka semakin tinggi pula hasil belajar yang dimiliki.

3. Ada pengaruh positif dan signifikan kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan macromedia flash 8 terhadap hasil belajar ekonomi di SMP Negeri 22 Bandar Lampung. Dengan kata lain, hasil belajar siswa akan meningkat jika pihak sekolah dapat meningkatkan kreativitas belajar dan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2004. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Craft, Ana. 2005. Membangun Kreativitas Anak. Depok: Insani Perss
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. Rahasia Sukses Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2001. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.

- Hurlock, Elizabeth. 2005. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, Syaodih. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT remaja Rosdakarya.
- Jayadi, Yenny Anjar. 2008. *Penggunaan jurnal belajar dengan macromedia flash dalam pembelajaran biologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa kelas x di sma negeri 2 surakarta*. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Kusuma, Pranoto Sakti. 2011. *Pengaruh Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 4 Pasuruan*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Madcom. 2004. *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Andi.
- Rahmawati. 2012. *Upaya Meningkatkan Kreativitas, Minat, dan Hasil Belajar IPS Terpadu Melalui Penerapan Media Flash Pada Siswa SMP Negeri I Kalirejo Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2011/2012*. Lampung: Universitas Lampung.
- Sadiman, Arief S dkk. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo. Jakarta.
- Sousa, David A. 2012. *Bagaimana Otak yang Berbakat Belajar*. Jakarta: PT Indeks.
- Tirtiana, Chandra Putri. 2013. *Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.