



**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA PEMBELAJARAN *SOFTWARE MACROMEDIA FLASH*
*PROFESSIONAL 8***

(Studi Kasus pada Siswa Kelas VIIIB SMP Darul Hikmah Mata Pelajaran IPS
Terpadu Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Berbagai Penyakit Sosial dalam
Keluarga dan Masyarakat Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013)

SKRIPSI

**Oleh :
Yanuar Hengky Prima Shapta
070210391066**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2013**



**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA PEMBELAJARAN *SOFTWARE MACROMEDIA FLASH*
*PROFESSIONAL 8***

(Studi Kasus pada Siswa Kelas VIIIB SMP Darul Hikmah Mata Pelajaran IPS
Terpadu Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Berbagai Penyakit Sosial dalam
Keluarga dan Masyarakat Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013)

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1) dan
mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :
Yanuar Hengky Prima Shapta
070210391066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2013**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Orang tuaku Bapak Moh. Jupri S.Pd dan ibu Suyayuk Wati, terimakasih atas cinta, kasih sayang, pengorbanan, dan lantunan Doa yang selalu mengiringi langkahku. Untuk Umi terima kasih dukungannya selama ini.
2. Adik-adikku tercinta tercinta Farizky, Dimas dan Roni secara tidak langsung telah memberikan semangat, terima kasih.
3. Semua guru saya mulai dari SDN Ringin Harjo, SDN Lengkong II SMPN 1 Mumbulsari, SMAN 1 Mumbulsari dan semua dosen FKIP Pendidikan Ekonomi Universitas Jember yang telah yang telah memberikan ilmu, membimbing dengan penuh kesabaran dan keikhlasan hati..
4. Almamaterku kebanggaanku Universitas Jember yang telah memberikan banyak pengetahuan, pengalaman dan makna kehidupan.

MOTO

“Semua manusia hidup terikat dan bergantung pada pengetahuan atau persepsinya masing-masing, itulah kenyataan. Tetapi pengetahuan atau persepsi itu sesuatu yang samar. Manusia hidup dalam asumsi”

*(Uchiha Itachi)**

*) Bacamanga. Serial online chapter 378.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yanuar Hengky Prima Shapta

NIM : 070210391066

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul : **“Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran *Software Macromedia Flash Professional 8* (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIII B SMP Darul Hikmah Mata Pelajaran IPS Terpadu Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Berbagai Penyakit Sosial dalam Keluarga dan Masyarakat Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013)”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 27 Desember 2012
Yang Menyatakan

Yanuar Hengky Prima Shapta
070210391066

HALAMAN PERSETUJUAN

PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MELALUI PENGGUNAAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG *SOFTWARE MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8*

**(Studi Kasus pada Siswa Kelas VIII B SMP Darul Hikmah Mata Pelajaran IPS
Terpadu Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Berbagai Penyakit Sosial dalam
Keluarga dan Masyarakat Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013)**

SKRIPSI

diajukan untuk dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan
untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Jurusan Ilmu
Pengetahuan Sosial Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh :

Nama : Yanuar Hengky Prima Shapta
NIM : 070210391066
Tempat dan Tanggal Lahir : Jember, 02 Januari 1988
Jurusan / Program : Pendidikan IPS / Pendidikan Ekonomi

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prof. Dr. Bambang Hari P. M.A
NIP. 19620121 198702 1 003

Drs. Pramono Adi S. M.Si
NIP. 19600613 198702 1 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran *Software Macromedia Flash Professional 8*** (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIII B SMP Darul Hikmah Mata Pelajaran IPS Terpadu Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Berbagai Penyakit Sosial dalam Keluarga dan Masyarakat Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013)” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : 27 Desember 2012

Tempat : Gedung I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris

Drs. Umar HMS, M.Si
NIP. 19621231 198802 1 001

Dr. Sri Kantun, M.Ed
NIP. 19581007 198602 2 001

Anggota :

1. Dr. Sukidin, M. Pd
NIP. 19660323 199301 1 001
1. (.....)
2. Prof. Dr. Bambang Hari P, M.A.
NIP 19620121 198702 1 003
2.(.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.
NIP. 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

“Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran *Software Macromedia Flash Professional 8* (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIII B SMP Darul Hikmah Mata Pelajaran IPS Terpadu Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Berbagai Penyakit Sosial dalam Keluarga dan Masyarakat Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013)” Yanuar Hengky Prima Shapta, 070210391066; 2012: 70 halaman; program studi pendidikan ekonomi jurusan pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Aktivitas belajar siswa kelas VIII B SMP Darul Hikmah dalam pembelajaran IPS terpadu sangat rendah, terbukti dengan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti hanya mencapai prosentase 52%. Rendahnya aktivitas belajar siswa tersebut dikarenakan banyaknya siswa yang beraktivitas diluar konteks pembelajaran. Aktivitas tersebut antara lain siswa masih suka bermain dengan benda-benda sekitar bahkan dengan teman sebangku. Kegiatan siswa tersebut sangat berpengaruh pada kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Selama ini guru juga telah melakukan variasi pembelajaran tetapi hasilnya belum maksimal. Guru juga mengatakan pada pembelajaran tertentu beberapa semester terakhir aktivitas belajar siswa selalu rendah salah satunya adalah pada kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaborasi antara guru dan peneliti yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa menggunakan media *software macromedia flash professional 8* pada mata pelajaran IPS terpadu kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat semester ganjil kelas VIII B SMP Darul Hikmah tahun ajaran 2012/2013.

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII B SMP Darul Hikmah semester ganjil pada tanggal 12 November 2012 sampai dengan 21 November 2012. Penelitian ini dilakukan dua siklus yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumen. Penelitian ini menggunakan analisis data

deskriptif kualitatif yaitu memaparkan data yang diperoleh dari hasil pelaksanaan tindakan.

Hasil penelitian menunjukkan skor aktivitas belajar siswa kelas VIII B sebelum tindakan yaitu 52% dengan kategori tidak aktif. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I diketahui bahwa skor aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 69,55% yaitu pada kategori cukup aktif. Sekalipun terjadi peningkatan yang cukup signifikan namun hasil ini belum memenuhi target peneliti, yaitu skor dengan kategori aktif. Untuk memenuhi target tersebut dilaksanakan siklus lanjutan yaitu siklus II sebagai upaya perbaikan dari siklus I. Pada siklus II peningkatan aktivitas belajar siswa sangat tinggi yaitu memperoleh skor 84,5% yang berada pada kriteria sangat aktif dan memenuhi target peneliti. Berpedoman pada hipotesis dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *software macromedia flash professional 8* dapat diterapkan pada mata pelajaran IPS terpadu khususnya kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat karena media pembelajaran ini mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Kata kunci: Aktivitas Belajar Siswa, Media Pembelajaran, *Software Macromedia Flash Professional 8*, Mata Pelajaran IPS Terpadu, Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Berbagai Penyakit Sosial Dalam Keluarga dan Masyarakat.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul *“Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Software Macromedia Flash Professional 8” (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIIIB SMP Darul Hikmah Mata Pelajaran IPS Terpadu Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Berbagai Penyakit Sosial dalam Keluarga dan Masyarakat Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013)”* Karya tulis ilmiah ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Drs. Sumarjono, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Drs. Bambang Suyadi, M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Murtiningsih, selaku Dosen Pembimbing Akademik;
5. Prof.Dr. Bambang Hari P, MA selaku Dosen Pembimbing I, Alm. Drs. Pramono Adi S, M. Si, selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya guna memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi dan Drs. Umar HMS, M selaku dosen pembahas Dr. Sukidin, M. Pd selaku penguji skripsi yang telah memberikan masukan pada skripsi ini serta Dr. Sri Kantun, M. Ed selaku sekretaris dalam ujian ini yang berkenan memberikan masukan dalam skripsi ini;

6. Semua dosen-dosen FKIP Program Studi Pendidikan Ekonomi yang selama ini telah banyak membimbing serta memberikan ilmu kepada saya sampai akhirnya saya dapat menyelesaikan studi ini;
7. Bapak Sulaiman SP.d, selaku kepala sekolah SMP Darul Hikmah;
8. Ibu Lusi Dwi Wahyuningtyas, S.Pd, selaku Guru Mata Pelajaran IPS terpadu SMP Darul Hikmah;
9. Siswa siswi kelas VIIIB SMP Darul Hikmah, yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini;
10. Teman-teman Pendidikan Ekonomi seperjuangan angkatan 2007, terimakasih untuk kebersamaan yang tidak akan pernah terlupakan;
11. Seluruh teman-teman (KKL maupun PPL) yang pernah hadir dalam perjalanan studiku di Universitas Jember ini;
12. Teman-teman pejuang November 2012 yang telah mendahului saya ; Yayan, Ghanif, Alan, Andis, Heri, dwi, Novi, Meta dan lain-lain, terima kasih atas dukungannya
13. Teman-teman kontrakan M. Eka Rahman, Ragariar, Ari Dwi, Angga Prihartono Hasrul Anshori, Wibri Adi, terima kasih atas kebersamaannya selama ini ;
14. Semua pihak yang membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Jember , 27 Desember 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
RINGKASAN	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Karakteristik Mata Pelajaran IPS Terpadu Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Berbagai penyakit Sosial Dalam Keluarga dan Masyarakat	7
2.2 Media Pembelajaran	12
2.2.1 Manfaat media pembelajaran	12
2.2.2 Macromedia flash professional 8	13

2.3 Aktivitas Belajar	15
2.3.1 Manfaat aktivitas dalam pembelajaran.....	16
2.3.2 Jenis-jenis aktivitas	16
2.4 Penggunaan Media Teka-Teki Silang dengan <i>Software Macromedia Flsash Professional 8 dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa</i>	19
2.5 Kerangka Berfikir.....	22
2.6 Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
3.2 Subjek Penelitian	23
3.3 Definisi Operasional Objek Penelitian	24
3.4 Indikator Ketercapaian	25
3.5 Desain Penelitian.....	27
3.6 Prosedur Penelitian	28
3.6.1 Tindakan Pendahuluan	28
3.6.2 Kegiatan Pembelajaran.....	28
3.7 Metode Pengumpulan Data	32
3.7.1 Teknik Observasi	32
3.7.2 Teknik Wawancara.....	32
3.7.3 Teknik Dokumentasi	33
3.8 Analisis Data	33
3.8.1 Analisis Data Hasil Observasi	33
3.8.2 Analisis Data Wawancara.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Data Pendukung.....	45
4.1.1 Kondisi Fisik Sekolah	45
4.1.2 Sumber Daya Manusia	46

4.2 Data Utama	46
4.2.1 Hasil Penelitian Sebelum Tindakan	46
4.3 Hasil Penelitian Siklus I	47
4.3.1 Penggunaan Media Pembelajaran dengan <i>Software Macromedia Flash Professiona 8</i>	47
4.3.2 Hasil Observasi Siklus I	51
4.4 Hasil Penelitian Siklus II	56
4.4.1 Pelaksanaan siklus II	56
4.4.2 Hasil Observasi siklus II.....	58
4.5 Rekapitulasi Hasil Penelitian	63
4.6 Pembahasan	64
4.7 Kekuatan Dan Kelemahan Penelitian	67
4.7.1 Kekuatan Penelitian	67
4.7.2 Kelemahan Penelitian.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	69
Daftar Bacaan	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Tabel Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII	3
2.1 Tabel Kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat mata pelajaran IPS terpadu	8
2.2 Langkah-langkah penggunaan media teka-teki silang dengan <i>software macromedia flash professional 8</i>	19
3.1 Definisi Operasional dan Indikator Ketercapaian	25
3.2 Indikator Aktivitas Belajar Siswa dan Kriteria Penilaian	34
3.3 Kategori Aktivitas Belajar	36
3.4 Lembar Observasi Penggunaan media pembelajaran <i>Macromedia Flash Professional 8</i> dalam Pembelajaran.....	36
3.5 Lembar Observasi Pengamatan Guru	38
4.1 Data Tenaga Pendidik dan Tenaga Administrasi	46
4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Sebelum Tindakan	47
4.3 Hasil observasi media pembelajaran dengan <i>software macromedia flash professional 8</i> siklus I	43
4.4 Hasil Obsevasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	53
4.5 Hasil Observasi media pembelajaran dengan <i>software macromedia flash professional 8</i> Siklus II	63
4.6 Hasil Observasi Aktivitas belajar Siswa Siklus II	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Skema Kerangka Berfikir	22
3.1 Putaran Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	27
4.1 Diagram Persentasi Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Matriks Penelitian.....	72
2. Pedoman Pengumpulan Data	74
3. Silabus	75
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pra Siklus	77
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	81
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	86
7. Lampiran Materi	91
8. Pedoman Wawancara	94
9. Transkrip Hasil Wawancara	96
10. Hasil Observasi Awal	101
11. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	102
12. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	103
13. Hasil Observasi Guru Siklus I	104
14. Hasil Observasi Guru Siklus II.....	106
15. Lembar Observasi Penggunaan Media Siklus I	108
16. Lembar Observasi Penggunaan Media Siklus II	109
17. Dokumentasi Pembelajaran.....	110
18. Tahap-Tahap Penggunaan Media Pembelajaran Dengan <i>Macromedia Flash Professional 8</i>	112
19. Riwayat Hidup	120

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar merupakan serangkaian interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas maupun di luar kelas dengan tujuan tertentu yang bersifat edukatif. Serangkaian interaksi tersebut dilakukan dalam kurun waktu tertentu yang bersifat *continue*, bertahap dan berjenjang sesuai dengan tingkatan usia maupun kelas. Pengelompokan tersebut dikarenakan tingkat usia maupun pengalaman sangat mempengaruhi penyerapan informasi yang diberikan oleh guru kepada siswa. Semakin tinggi usia siswa tersebut maka semakin banyak daya serap informasi yang diterima, semakin rendah usia siswa tersebut maka kemampuan daya serap otak dirasa belum maksimal untuk menerima informasi secara simultan dari luar dirinya.

Proses kegiatan belajar mengajar pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki kompleksitas tantangan yang tinggi. Pada usia tersebut merupakan masa peralihan dari usia anak-anak ke masa remaja. Pada jenjang tersebut guru diharapkan mampu membimbing, mengarahkan dan mengorganisir kegiatan proses belajar mengajar agar siswa mampu menerima informasi yang diberikan oleh guru.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran yang di ujikan dalam ujian nasional. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdiri dari Ekonomi, Sejarah, Geografi, dan Sosiologi. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guru dan siswa bersama-sama secara kalaboratif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut guru dan siswa melauai proses belajar dalam kelas diharuskan mempunyai aktivitas yang tinggi.

Aktivitas dalam proses pembelajaran sangatlah penting guna mencapai tujuan yang diharapkan. Aktivitas itu sendiri terbagi menjadi dua yaitu, aktivitas secara fisik,

dan aktivitas non fisik. Aktivitas fisik dapat terlihat saat siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, sementara aktivitas non fisik dapat ditengarai dengan aktivitas siswa saat berfikir untuk memecahkan suatu persoalan ataupun tugas-tugas dari guru

Guru mengeluhkan suasana kegiatan belajar mengajar di kelas VIII B kurang kondusif dikarenakan banyaknya siswa yang sering melakukan aktivitas diluar konteks pembelajaran, misalnya mengobrol dengan teman sebangku, sering bermain dengan benda-benda diatas meja, bahkan cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru.. Kondisi kelas tersebut mengharuskan guru untuk segera mencari solusi dan melakukan perbaikan pembelajaran dikelas.

Rendahnya aktivitas siswa juga terlihat ketika peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa (Lampiran 9, hal: 97) saat peneliti menanyakan apa yang kamu lakukan saat pelajaran berlangsung:

“...Memperhatikan bu guru, tapi kadang mainan buku coret-coretan...”. (OA, 14 tahun)

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan siswa bahwa siswa masih gemar bermain dan aktivitas belajar dalam kelas rendah. Merujuk dari wawancara siswa dan guru peneliti melakukan observasi awal untuk melihat kondisi ssebenarnya dalam kelas,. Hasil dari observasi awal secara klasikal siswa kelas VIII B hanya mencapai kategori tidak aktif dengan prosentase 52% (Lampiran 10,hal: 101), artinya skor tersebut dalam kategori tidak aktif.

Menurut wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran, beberapa semester terakhir aktivitas belajar siswa selalu rendah pada saat kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat (Lampiran 9, hal: 96)

“....Kalau aktivitas siswa yang jelas sering main-main dalam kelas, ngobrol dengan teman sebangku saat pelajaran berlangsung, mungkin karena mereka sedang dalam peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa ditambah lagi kelas ini hanya putra semua. Selain itu beberapa semester terakhir aktivitas siswa selalu rendah

pada kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat jika disbanding dengan materi lainya...” (LDW,39 tahun)

Rendahnya aktivitas siswa pada materi lain tidak serendah pada materi kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat. Guru juga telah menggunakan variasi pembelajaran tetapi hasilnya belum maksimal. Keadaan pembelajaran tersebut di atas harus segera diatasi sebab hal ini sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik. Hal tersebut juga ditunjukkan dengan tabel 1.1. berikut :

Tabel 1.1 Perbandingan Aktivitas Kelas VIII

KELAS	Aktivitas belajar siswa (%)	Kategori
VIIIA	73,2 %	Aktif
VIIIB	52%	Tidak Aktif

Sumber: Hasil Observasi Awal

Tabel 1.1 tersebut menunjukkan bahwa kelas VIIIB memiliki prosentase aktivitas siswa terendah jika dibandingkan dengan kelas VIIIA pada materi kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat.

Menurut guru, pembelajaran menggunakan media mampu meningkatkan aktivitas belajar karena dapat memberikan stimulus secara langsung kepada siswa. Penggunaan media juga pernah dilakukan oleh guru pada pembelajaran terdahulu, hali ini diperkuat oleh hasil wawancara peneliti terhadap guru mata pelajaran (Lampiran 9, hal:96)

“.....Saya pernah pake compact disk (CD), mereka antusias dalam mengikuti pelajaran saya mas...” (LDW,39 tahun)

Bedasarkan kondisi tersebut, peneliti mengajukan salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam kelas dengan menggunakan media

pembelajaran. Penggunaan media dirasa mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa karena selain pembelajaran tidak membosankan, penggunaan media juga akan memberikan stimulus agar siswa beraktivitas positif dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang peneliti ajukan ialah penggunaan media dengan *software macromedia flash professional 8*. Syarat utama penggunaan media ini adalah fasilitas sekolah yang mendukung. Dalam hal ini sekolah mempunyai fasilitas pendukung antara lain berupa viewer, laptop dan perlengkapan lainnya sebagai pendukung yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran (menampilkan media) maupun kegiatan sekolah.

Macromedia flash Professional 8 adalah sebuah software pembuat animasi yang dapat digunakan berbagai keperluan, misalnya sebagai media presentasi agar jalanya presentasi lebih mudah dimengerti dan lebih menarik. Fitur-fitur yang terdapat dalam *Macromedia flash professional 8* sangat komplit untuk sebuah media presentasi ataupun media pembelajaran, tergantung pengembangan pengguna software itu sendiri. Salah satunya ialah pembuatan permainan teka-teki silang (TTS) dan kuis benar salah dengan memanfaatkan berbagai fitur dalam software ini. Teka-teki silang (TTS) yang dihasilkan *software* ini pada dasarnya sama dengan teka-teki silang pada umumnya, namun perbedaan terbesar terletak pada tampilan, ketepatan pencocokan kata, ketepatan waktu dan lain sebagainya tergantung desain model teka-teki silang yang akan dibuat. Sementara kuis benar salah ialah sebuah permainan yang berisi beberapa kalimat yang berisi *statment* yang masih dipertanyakan kebenarannya, tugas siswa adalah memilih *statement* tersebut benar atau salah.

Penelitian tindakan kelas tentang penggunaan media *macromedia flash professional 8* pada kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat belum pernah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu peneliti menggunakan penelitian sejenis mengenai pemanfaatan *software macromedia flash professional 8* sebagai media pembelajaran. penelitian tersebut dilakukan oleh Titis Nurul Fitria (2008), judul penelitian tersebut adalah “Efektifitas Penggunaan Media CD (Compact Disc) dengan Interaktif (Macromedia Flas Profesional 8) dalam

pembelajaran sejarah siswa kelas X.M.1 Semester Ganjil di SMK Negeri 1 Sukorambi Tahun Pembelajaran 2007-2008”.

Berdasarkan permasalahan uraian di atas, maka peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran IPS terpadu SMP Darul bermaksud mengadakan upaya perbaikan proses pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran dengan *Software Macromedia Flash Professional 8*” (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIIIIB SMP Darul Hikmah Mata Pelajaran IPS Terpadu Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Berbagai Penyakit Sosial dalam Keluarga dan Masyarakat Semester Ganjil Tahun Ajaran 2012/2013)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan dalam penelitian ini, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* (studi kasus pada siswa kelas VIIIIB SMP Darul Hikmah mata pelajaran IPS terpadu kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat semester ganjil di SMP Darul Hikmah tahun ajaran 2012/2013)?”.
2. Bagaimanakah peningkatan aktivitas belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* (studi kasus pada siswa kelas VIIIIB SMP Darul Hikmah mata pelajaran IPS terpadu kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat semester ganjil di SMP Darul Hikmah tahun ajaran 2012/2013)?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* (studi kasus

pada siswa kelas VIII B SMP Darul Hikmah mata pelajaran IPS terpadu kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat semester ganjil di SMP Darul Hikmah tahun ajaran 2012/2013)

2. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *software macromedias flash professional 8* (studi kasus pada siswa kelas VIII B SMP Darul Hikmah mata pelajaran IPS terpadu kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat semester ganjil di SMP Darul Hikmah tahun ajaran 2012/2013)

1.4 Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan di atas, manfaat penelitian ini antara lain:

- 1) Bagi Guru
Sebagai referensi penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi proses belajar pembelajaran di dalam kelas.
- 2) Bagi Siswa
Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa itu sendiri.
- 3) Bagi Peneliti
Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang media pembelajaran yang sesuai, agar bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- 4) Bagi sekolah dan lembaga pendidikan,
Sebagai sumbangan pemikiran tentang media pengajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan
- 5) Bagi peneliti lain,
Sebagai dorongan, motivasi, dan rangsangan untuk melakukan penelitian yang sejenis sekaligus pengembangannya.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan kajian teori yang berkaitan dengan semua variable penelitian. Penulis mengutip beberapa pendapat dari para ahli tentang hal-hal yang berkaitan dengan teori penelitian yakni media pembelajaran Teka-Teki silang (TTS), *software Macromedia Flash Professional 8* ,aktivitas,kerangka befikir serta hipotesis tindakan.

2.1 Karakteristik Mata Pelajaran IPS Terpadu Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Berbagai penyakit Sosial Dalam Keluarga dan Masyarakat

Pendidikan merupakan suatu proses usaha sadar dalam menyiapkan peserta didik atau siswa mealui kegiatan bimbingan pengajaran, dan latihan bagi peranan dimasa yang akan datang. Menurut Djamarah (2002:13) “ Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga yang memeperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interksi dengan lingkungan yang menyangkut koqnitif, afektif, psikomotorik”. Hakim (2001:1) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditempatkan dalam bentuk peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman keterampilan, daya pikir dan kemampuan lainnya.

Pembelajaran IPS terpadu mempunyai fungsi dan tujuan khusus yaitu agar siswa memiliki kemampuan yang berkaitan dengan ekonomi, geografi, sejarah sosiologi antropologi yang dapat digunakan sebagai alat kounikasi dan sebagai cara bernalar yang dapat digunakan dalam setiap keadaan.

Pendekatan pembelajaran IPS terpadu: cakupan materi IPS terpadu mempunyai materi yang lebih bersifat hafalan, sedangkan strategi, metode dan teknik lebih bersifat operasional. Strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran IPS terpadu di sekolah adalah suatu hal yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Untuk mengaktifkan siswa dalam

pembelajaran IPS terpadu disekolah maka guru harus menggunakan media pembelajaran yang mendukung terciptanya cara belajar siswa aktif.

Salah satu kompetensi dasar pada pelajaran IPS terpadu adalah kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat. Kompetensi dasar ini merupakan pelajaran yang menjelaskan pengertian penyimpangan sosial, menjelaskan dan menggolongkan bentuk-bentuk penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat, memberi contoh bentuk-bentuk penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat, mengelompokkan dan menjelaskan perilaku menyimpang, menggolongkan sifat perilaku menyimpang.

Tabel 2.1 Kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat mata pelajaran IPS terpadu semester ganjil 2012/2013

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran
3.1 Mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat	Mengidentifikasi penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat	Pengertian penyimpangan sosial
	Mengidentifikasi bentuk-bentuk penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat	Bentuk-bentuk penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat
	Memberi contoh penyimpangan sosial yang terjadi dalam keluarga dan masyarakat.	Contoh penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat
	Memberi contoh sebab perilaku menyimpang	Penyebab perilaku menyimpang
	Mengidentifikasi sifat-sifat penyimpangan	Sifat-sifat penyimpangan

Sumber: silabus mata pelajaran IPS terpadu SMP Darul Hikmah

a. Pengertian Penyimpangan Sosial

Penyimpangan adalah segala bentuk yang tidak menyesuaikan diri dengan kehendak masyarakat. Penyimpangan terjadi apabila seorang atau kelompok tidak mematuhi norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat. Penyimpangan terhadap nilai dan norma dalam masyarakat disebut dengan deviasi (*deviation*), sedangkan pelaku atau individu yang melakukan penyimpangan disebut devian (*deviant*).

Berikut ini pengertian penyimpangan sosial yang di kemukakan oleh beberapa tokoh.

1. James W van de Zanden, penyimpangan sosial sebagai perilaku yang oleh sejumlah besar orang di anggap tercela dan di luar batas toleransi.
2. Bruce J. Cohen, penyimpangan sosial sebagai perbuatan yang mengabaikan norma dan terjadi jika seseorang atau kelompok tidak mematuhi patokan baku dalam masyarakat (dalam buku Sosiologi ; Suatu Pengantar, Terjemahan).

b. Bentuk-bentuk penyimpangan

Salah satunya adalah sebagai berikut.

1. Penyimpangan primer

Penyimpangan ini hanya bersifat sementara dan tidak di ulang kembali cirri – cirri nya sebagai berikut.

1. Hanya bersifat sementara
2. Gaya hidup tidak di dominasi oleh perilaku menyimpang, dan
3. Masih dapat di terima secara sosial.

2. Penyimpangan sekunder

Seseorang secara khas memperlihatkan perilaku menyimpang dan secara umum di kenal sebagai seseorang yang menyimpang.

Ciri-ciri nya sebagai berikut.

1. Masyarakat tidak bisa menerima individu semacam itu,
2. Masyarakat umum telah mengetahuinya, dan
3. Gaya hidupnya di dominasi oleh perilaku menyimpang.

3. Penyimpangan Individu

Apabila seseorang melakukan penyimpangan dari subkebudayaan yang telah mapan dan nyata nyata menolak norma-norma tersebut.

Ciri-ciri nya sebagai berikut :

1. Bertindak sendirian
2. Tidak merencanakan penyimpangan dengan siapa pun.

4. Penyimpangan kelompok

Penyimpangan ini adalah kegiatan yang di lakukan kelompok secara kolektif dengan cara yang bertentangan terhadap norma-norma yang berlaku.

Contoh ; geng kejahatan, sindikat teorisme, dan mafia.

c. Contoh Penyimpangan Sosial

Antara lain adalah sebagai berikut.

1. Penyalahgunaan narkotika

Penyalahgunaan narkotika dengan dosis teratur dapat bermanfaat untuk keperluan kesehatan, yaitu suntikan dalam peruses pembedahan. Penggunaan dengan dosis melampaui dapat menimbulkan efek negative, yakni mabuk bahkan overdoasis.

2. Perilaku seksual di luar nikah

Adnya gambar-gambar porno baik itu di media cetak dan di media elektronik. Akibat penyimpangan seksual yang paling mengerikan saat ini adalah. Penyakit AIDS.

3. Perilaku kriminal lainnya

Antara lain seperti pencurian, perampokan, dan pembunuhan juga termasuk dalam perilaku menyimpang yang sering di lakukan oleh orang-orang yang tidak mempunyai tanggung jawab.

2. Homoseksualitas

Homoseksualitas adalah kecenderungan seseorang untuk tertarik kepada sesama jenis kelamin sebagai mitra seksualnya.

3. Kenakalan remaja

Kenakalan anak atau remaja sering menimbulkan kecemasan sosial karena remaja sebagai generasi penerus terperosok ke arah perilaku negative.

4. Perkelahian pelajar

Perkelahian pelajar sebenarnya termasuk dalam kenakalan remaja karena merupakan bentuk perilaku menyimpang.

d. Penyebab Perilaku Menyimpang

Tidak semua individu mampu mengidentifikasi diri dengan nilai dan norma yang berlaku di dalam masyarakat. Adapun faktor-faktor penyebab timbulnya perilaku penyimpangan adalah sebagai berikut.

1. Perbedaan status (kesenjangan) sosial antara si kaya dan si miskin yang sangat mencolok mengakibatkan timbulnya rasa iri dan dengki sehingga terjadilah tindak korupsi dan kolusi.
2. Banyaknya pemuda putus sekolah (drop out) dan pengangguran. Mereka yang tidak punya keahlian tidak mungkin bisa bekerja di perkantoran, padahal mereka membutuhkan sandang, pangan, dan tempat tinggal.

e. Sifat-sifat Penyimpangan

Sifat-sifatnya antara lain di bawah ini.

1. Penyimpangan yang bersifat positif

Penyimpangan ini tidak sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku

2. Penyimpangan yang bersifat negatif

Pada umumnya penyimpangan ini bercenderung ke arah nilai-nilai sosial yang di pandang rendah dan buruk sehingga dapat terjadi pembunuhan, perampokan, dan lain-lain.

2.2 Media Pembelajaran

Belajar mengajar merupakan proses yang di dalam pelaksanaannya ada dua unsur penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kata media berasal bahasa asing dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar (Sanjaya, 2008:204). Dari pengertian yang singkat tersebut banyak pakar menganalisis dan berusaha mendeskripsikan arti media sesuai dengan pandangan mereka. Berikut adalah definisi dari pernyataan beberapa tokoh. Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sedangkan menurut Lesle J. Briggs, media pembelajaran sebagai *the physical means of conveying instructional content.....book, film, videotape,etc.* Artinya media adalah alat untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar dan menurut Rossi dan Breidle, media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (dalam Sanjaya, 2008:212).

2.2.1 Manfaat Media Pembelajaran

Media sebagai tujuan instruksi berupa informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan maupun kelompok.

Menurut Munir (2008:138), manfaat media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas.
- b. dapat menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak menjadi konkrit.
- c. membantu guru menyajikan materi pelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga materi mudah dipahami, mudah diingat dan mudah diungkapkan kembali.

- d. menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktivitas dan kreatifitas belajar siswa.
- e. memancing partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan mendalam dalam pikiran siswa.
- f. materi pembelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali.
- g. membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu objek, karena disampaikan tidak hanya secara verbal, namun dalam bentuk nyata menggunakan media pembelajaran.
- h. menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, sehingga memberikan pengalaman nyata dan langsung.
- i. membentuk sikap (aspek afektif) dan meningkatkan keterampilan (psikomotorik) siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa.

2.2.2 Macromedia flash professional 8

Macromedia flash professional 8 merupakan sebuah *software* program animasi berbasis komputer sebagai media pembelajaran. Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit (Arikunto, 2006:52). Menurut Nasution (1991:62), komputer adalah alat yang dapat membantu dalam memberikan informasi tentang berbagai hal yang diperlukan oleh siswa dan guru.

Animasi berarti membawa hidup atau bergerak. Menganimasi memiliki makna menggerakkan objek agar tetap hidup. Menurut Yudhiantoro (2003:4), animasi adalah susunan gambar mati yang dibuat efek sehingga seolah-olah nampak bergerak. Sedangkan menurut Adrianto (2009), mengatakan bahwa animasi komputer merupakan animasi yang secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta special efeknya. Jadi, animasi komputer adalah susunan gambar mati yang dimanupulasi dengan menggunakan komputer sehingga nampak bergerak.

Program animasi *Macromedia Flash Professional 8* merupakan program animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di internet, misalnya membuat situs, logo beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya. *Macromedia Flash Professional 8* adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam animasi, presentasi, *game* bahkan perangkat ajar (Yudhiantoro, 2003:3). Program ini mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan program animasi lainnya diantaranya adalah program berorientasi objek, mampu mendesain gambar berbasis vector, dapat dipergunakan sebagai program pembuat situs web, dapat dikontrol dengan baik, serta kemampuan tabahan diantaranya mampu menjalankan *audio* dalam bentuk filr MPEG Player 3 (MP3), maupun video dalam bentuk mpg (Alami, 2005).

Macromedia Flash Professional 8 mengenal beberapa jenis animasi berdasarkan teknik pembuatannya, yaitu animasi *Frame by Frame* dan animasi *tween* (Widodo Sanjana, 2009:48-59).

a. Animasi *Frame by Frame*

Animasi *Frame by Frame* merupakan animasi yang disusun berdasarkan perubahan obyek pada tiap *frame*.

b. Animasi *tween*

Animasi *Tween* merupakan animasi yang dibuat dengan melakukan otomatisasi animasi dari bentuk atau posisi awal gambar ke bentuk posisiakhir gambar. Jadi, pembuatan animasi ini tidak perlu membuat obyek pada semua *frame* yang ada. Animasi *tween* dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1) animasi *Motion frame*

Animasi *Motion Tween* merupakan animasi yang digunakan untuk menggerakkan atau memindahkan sebuah objek dari satu posisi ke posisi lain.

2) animasi *Shape Tween*

Animasi *Shape Tween* merupakan animasi yang dibuat dengan mengubah sebuah objek dari satu bentuk ke bentuk yang lain atau merubah pewarnaan sebuah objek dari satu warna ke warna yang lain.

Selain hal tersebut di atas animasi dalam *Macromedia Flash Professional 8* juga menggunakan bahasa pemrograman yang disebut *Action Script*. *Action Script* adalah bahasa pemrograman dalam *software Macromedia Flash Professional 8*, yang berfungsi sebagai perintah untuk menggerakkan, menampilkan serta mengubah

obyek sesuai dengan perintah yang ditulis oleh pengguna *software Macromedia Flash Professional*.

Media pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu teka-teki silang dan permainan benar salah, keduanya didominasi oleh penggunaan *actions scrip*t, sebab pemaanggilan perintah menggunakan fitur tersebut akan membuat media efektif dan menarik.

2.3 Aktivitas Belajar

Proses pembelajaran di kelas selalu diikuti aktivitas belajar siswa yang meliputi aktivitas fisik, mental, dan emosional. Ketiga aktivitas tersebut saling berkaitan untuk menciptakan kondisi belajar yang optimal. Siswa harus aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran dalam memecahkan masalah. Guru dapat mengaktifkan siswa dengan membuat kondisi belajar yang menantang dan merangsang siswa untuk menemukan suatu konsep yang berharga bagi perkembangan tingkat kognitif yang dimiliki siswa.

Siswa selalu berusaha dalam berfikir selama dia berbuat, tanpa perbuatan maka siswa tidak akan berfikir. Mereka merasa diperhatikan jika diberi kesempatan berupa kegiatan nyata yang melibatkan kekuatan otot dan berfikirnya, sehingga dengan bekerja sama siswa dapat memecahkan kesulitan.

Menurut Djamarah (2002:38), dalam belajar seseorang tidak dapat menghindarkan diri dari situasi. Situasi akan menentukan aktivitas apa yang akan dilakukan dalam rangka belajar. Menurut Hamalik (2001:89), dalam diri siswa terdapat prinsip aktif yakni keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri, prinsip aktif mengendalikan tingkah laku siswa menuju perkembangan yang diharapkan.

Menurut Sadiman (2005:100), bahwa yang dimaksud aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar, kedua aktivitas itu selalu berkaitan. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Sedangkan menurut Nasution (2000:86-87), dari semua didaktif aktivitaslah asas yang terpenting, sebab

belajar sendiri merupakan aktivitas. Tanpa kegiatan tidak mungkin seseorang belajar. Aktivitas anak terutama terdiri dari mendengar, mencatat, menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya.

Berdasarkan pernyataan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah serangkaian kegiatan siswa yang ditunjukkan siswa sebagai akibat adanya keinginan berbuat dan bekerja sendiri sesuai dengan situasi yang dialami siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

2.3.1 Manfaat Aktivitas dalam Pembelajaran

(Hamalik, 1999:91) penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

- a. siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- c. memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- d. siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- e. memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- f. membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- g. pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistic dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis siswa.
- h. pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

2.3.2 Jenis-jenis Aktivitas

Menurut Paul D Diedrich dalam Hamalik (1999:90) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok, sebagai berikut:

1. *visual activities*, misalnya membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
2. *oral activities*, misalnya mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, member saran, mengemukakan pendapat, wawancara, dan diskusi.
3. *listening activities*, misalnya mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrument music, mendengarkan siaran radio.

4. *writing activities*, misalnya menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat sketsa, mengerjakan tes, mengisi angket.
5. *drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
6. *motor activitie*, misalnya melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
7. *mental activities*, misalnya merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
8. *emotional activities*, misalnya minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya.

Berdasarkan klasifikasi aktivitas seperti yang diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas siswa di sekolah itu sangat bervariasi, serta tingkah laku siswa selama mengikuti pelajaran dan aktivitas belajar siswa berperan dalam menentukan proses belajar mengajar.

Aktivitas siswa dalam belajar merupakan unsur yang sangat penting dalam menentukan efektif tidaknya mengajar sehingga dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa secara aktif ikut terlibat langsung dalam penemuan informasi, sehingga mereka tidak hanya menerima secara pasif pengetahuan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas terlihat aktivitas siswa bervariasi. Untuk itu, guru juga harus menyesuaikan dalam membuat berbagai aktivitas dalam pembelajaran siswa, sehingga dalam upaya meningkatkan aktivitas siswa khususnya dalam pelajaran ekonomi dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Dalam penelitian ini, aktivitas yang akan diteliti antara lain:

a. Perhatian (*visual activities*)

Perhatian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung. Perhatian siswa terhadap pembelajaran baik peranan guru dalam kelas maupun instrument pembelajaran yang lain menjadi bagian dari pengamatan dalam penelitian ini.

b. Bertanya (*oral activities*)

Aktivitas bertanya dalam penelitian ini dapat dilihat ketika siswa menanyakan ketidak jelasan ataupun keraguannya kepada guru maupun kepada siswa lain, baik terkait media pembelajaran ataupun mengenai proses pembelajaran itu sendiri.

c. Mengisi/menulis/mengetik (*writing activities*)

Dalam penelitian ini siswa diharuskan untuk mengisi jawaban pada media, untuk mengisi jawaban tersebut siswa diharuskan untuk mengetik pada lembar *frame* media pembelajaran. Mengetik sendiri pada media ini mempunyai beberapa aturan yang paling penting ialah sesuai dengan petunjuk, sebab jika tidak maka jawaban siswa tidak akan muncul pada media pembelajaran.

d. Memilih (*motor activities*)

Dalam penelitian ini memilih merupakan salah satu kunci dalam media pembelajaran. Pada media kuis benar salah siswa diharuskan memilih jawaban yang dianggap benar. Selain itu siswa juga dapat menentukan memilih item mana yang akan dijawab terlebih dahulu.

e. Mengingat (*mental activities*)

Dalam penelitian tindakan kelas ini siswa harus mampu mengingat materi pelajaran, sebab pengisian dan pemilihan soal pada media siswa tidak diperbolehkan melihat buku pelajaran.

f. Membedakan (*emotional activities*)

Membedakan dalam penelitian ini sangat erat kaitannya dengan media, dimana pada media pembelajaran terdapat soal yang mengharuskan siswa untuk membedakan mana jawaban yang salah dan menggolongkan mana jawaban yang benar.

Data mengenai aktivitas siswa diperoleh dengan cara mengadakan observasi langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2.4 Penggunaan Media Pembelajaran dengan *Software Macromedia Flash*

Professional 8 dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran yaitu *software macromedia flash professional 8* dengan produk kuis benar salah dan teka-teki silang. Media pembelajaran ini merupakan bentuk media permainan, yang memadukan teka-teki silang dikemas secara modern menggunakan sebuah software yang bernama *macromedia flash professional 8* dan kuis benar salah yang juga dikemas secara menarik. Penyajian media ini menggunakan alat bantu berupa laptop dan proyektor yang di tampilkan di depan kelas pada saat pembelajaran berlangsung.

Tabel 2.2 Langkah-langkah penggunaan media teka-teki silang dengan *software macromedia flash professional 8*

Langkah-langkah pembelajaran	Kegiatan	
	Guru	Siswa
a. Pendahuluan	a. Guru membuka pelajaran dan memeriksa daftar hadir. b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang dicapai siswa. c. Guru menyampaikan pelajaran menggunakan media dan menjelaskan penggunaannya dengan <i>viewer</i> di depan kelas lab	a. Siswa member salam kepada guru b. Siswa memperhatikan guru c. Siswa memperhatikan dan memahami penjelasan guru
b. Kegiatan inti	a. Guru menjelaskan materi pembelajaran b. Guru mengarahkan siswa untuk membuka <i>software macromedia</i> yang telah	a. Siswa memperhatikan dan memahami b. Siswa membuka software yang telah terinstal pada

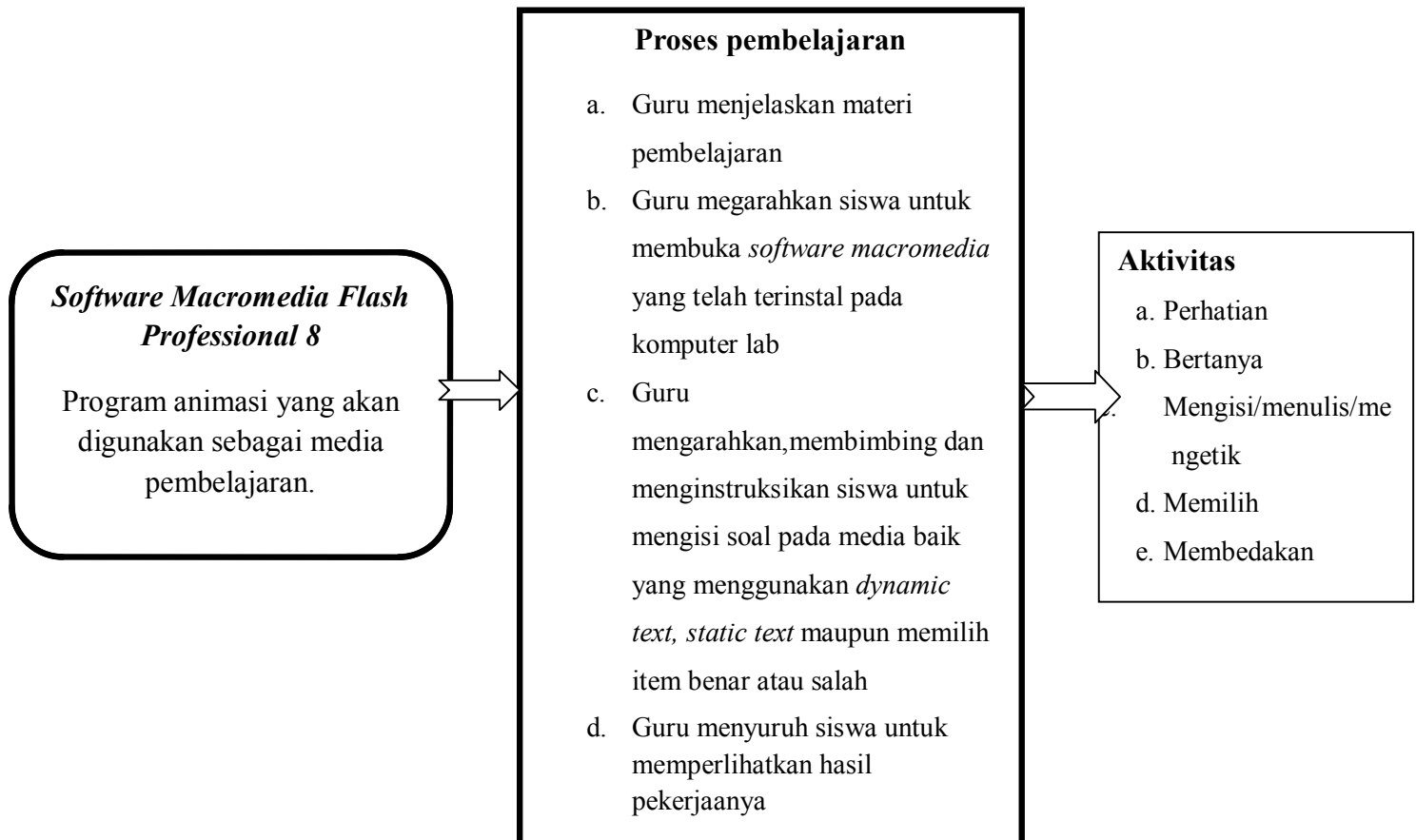
	<p>terinstal pada komputer lab</p> <p>c. Guru mengarahkan, membimbing dan menginstruksikan siswa untuk mengisi soal pada media baik yang menggunakan <i>dynamic text</i>, <i>static text</i> maupun memilih item benar atau salah</p> <p>d. Guru menyuruh siswa untuk memperlihatkan hasil pekerjaannya</p>	<p>komputer masing-masing</p> <p>c. Siswa mengisi soal-soal pada media</p> <p>d. Siswa menunjukkan hasil pekerjaannya</p>
c. Penutup	<p>a. Guru membuka sesi pertanyaan</p> <p>b. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>c. Guru menutup pelajaran</p>	<p>a. Siswa bertanya</p> <p>b. Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran.</p> <p>c. Siswa member salam</p>

Penelitian sejenis juga pernah dilakukan oleh Ririn Fitria Ningsih (2011), judul penelitian tersebut adalah “Peningkatan Aktivitas dan ketuntasan Hasil Belajar Fisika dengan *Media Macromedia Flash Professional 8* dengan Setting Model Pembelajaran *Inquiry* Pada siswa IX SMP Negeri 1 Sukowono”. Hasil penelitian Ririn Fitria Ningsih menunjukkan penggunaan media *Media Macromedia Flash Professional 8* dengan Setting Model Pembelajaran *Inquiry* Pada siswa IX SMP Negeri 1 Sukowono ini bisa menampilkan gambar-gambar animasi. Harapannya siswa merasa mudah dalam mengerjakan soal serta memahami materi yang disampaikan. Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa maka penggunaan media *Macromedia*

Flash Professional 8 dengan *Setting* Model Pembelajaran *Inquiry* dalam pembelajaran Fisika dikatakan efektif. Keefektifan penggunaan media ini dapat dilihat dari hasil siklus I dan II. Pada siklus I, presentase dari aktivitas siswa ialah ; bertanya 72,97 % , mendengarkan 78,38 % , menjawab pertanyaan 73,87% , keterlibatan kelompok kerja 75,68 % berdasarkan data tersebut persentase keseluruhan adalah 75, 23%, persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I termasuk dalam kategori cukup. Kemudian ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 78,38 %, dari 37 jumlah siswa hanya 2 siswa yang gagal dalam ketuntasan hasil belajar. Pada siklus II aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari 75, 23 % menjadi 89, 19 % dengan detail sebagai berikut : bertanya 86, 49 % , mendengarkan 88, 29 % , menjawab pertanyaan 91, 89 % , keterlibatan dalam kelompok kerja 90, 09 % , pada siklus II ini aktivitas belajar siswa dalam kategori sangat aktif. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami kenaikan persentase dari 78,38 % menjadi 94, 59 % . Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan media *Macromedia Flash Professional 8* dengan *Setting* Model Pembelajaran *Inquiry* dapat meningkatkan aktivitas dan ketuntasan belajar siswa. Hasil penelitian ini pada nantinya berguna bagi peneliti sebagai bahan acuan untuk membuktikan keberhasilan penggunaan media Teka-Teki Silang (TTS) dengan menggunakan *Macromedia Flash Professional 8* dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII B SMP Darul Hikmah.

2.5 Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



2.6 Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *software macromedia flash professional 8* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (studi kasus pada siswa kelas VIII B SMP Darul Hikmah mata pelajaran IPS terpadu kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat semester ganjil di SMP Darul Hikmah tahun ajaran 2012/2013)".

BAB 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian terdiri jenis penelitian, tempat dan subjek penelitian, definisi operasional, desain penelitian, langkah - langkah penelitian serta teknik pengumpulan data serta metode analisa data yang diuraikan sebagai berikut.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penentuan tempat penelitian ini menggunakan metode *purposive area*, yaitu di SMP Darul Hikmah Kranjingan yang terletak di Jl. Yos Sudarso 144 Kranjingan Jember. Adapun pertimbangan yang mendasari pemilihan tempat penelitian adalah adanya permasalahan yaitu rendahnya aktivitas belajar siswa di sekolah tersebut, terutama di kelas VIIIB pada mata pelajaran IPS terpadu. Disisi lain pihak sekolah member kemudahan bagi peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Teknik penentuan subyek dalam penelitian ini adalah semua populasi jadi sampel yang didasarkan atas kondisi objektif, yakni kondisi yang menunjukkan sebagian besar aktivitas belajar siswa yang masih rendah, terutama pada mata pelajaran IPS terpadu.

Lama dan waktu penelitian yang dilakukan oleh penelitian dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah dengan beber apa siklus, apabila pada siklus pertama tidak berhasil maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya akan tetapi jika siklus pertama motivasi siswa dan kemampuan berkomunikasi tinggi, maka siklus berikutnya tidak akan dilaksanakan.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dari SMP Darul Hikmah kelas VIIIB yang merupakan kelas laki- laki dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa.

3.3 Definisi Operasional Objek Penelitian

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini meliputi teka-teki silang, *macromedia flash professional 8* serta aktivitas belajar siswa.

Pengukuran keberhasilan media teka-teki silang ini terletak pada keaktifan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Keaktifan siswa tersebut diperoleh dari rangsangan dari luar berupa media, guru dan siswa-siswa lain.

Media pembelajaran ini disajikan melalui komputer laboratorium dan setian *software macromedia flash professional 8* telah terinstal di dalamnya.

a. *Macromedia flash professional 8*

Program animasi *Macromedia Flash Profesional 8* adalah program animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di internet, misalnya membuat situs, logo beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya. Dalam penelitian ini *software macromedia flash professional 8* ini akan dijadikan sebagai media pembelajaran, dengan salah satu produk yaitu berupa teka-teki silang dan kuis benar salah.

Kedua media pembelajaran tersebut berisi soal yang yang setiap *framena* berbeda dengan *frame-frame* yang lain. Tugas siswa adalah mengisi media tersebut. Soal-soal yang terdapat pada media tersebut merupakan materi dari kompetensi dasar mengidentifikasi penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat.

Adapun langkah – langkah penggunaan media ini dalam pembelajaran adalah:

1. Siswa menyalakan komputer dan membuka *software macromedia flash professional 8* yang telah terinstal pada komputer
2. Siswa mengikuti petunjuk sesuai instruksi guru
3. Siswa mengisi soal-soal pada media
4. Siswa menunjukkan hasil pekerjaannya pada guru
5. Siswa melanjutkan mengerjakan pada *frame* selanjutnya

b. Aktivitas belajar siswa

Aktivitas belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran dengan penggunaan media *software macromedia flash professional 8* yang diukur dari perhatian terhadap pembelajaran, bertanya, mengisi media, memilih jawaban yang benar, mengingat dan membedakan statmen yang benar ataupun yang salah.

3.4 Indikator Ketercapaian

Definisi operasional dan indikator ketercapaian ini bertujuan agar tidak terjadi ketidaksamaan persepsi terhadap penelitian ini.

Adapun definisi operasional dan indikator ketercapaian tersebut adalah:

Tabel 3.1 Definisi Operasional dan indikator ketercapaian

No	Definisi		Cara ukur	Kondisi riil	Target	Ciri keberhasilan
	Konsep	Operasional				
1.	Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.	Aktivitas belajar ini dapat diukur dari aspek: 1. Perhatian siswa terhadap penjelasan guru 2. Siswa berani bertanya 3. Siswa mengisi jawaban pada media 4. Siswa memilih jawaban yang tepat pada media 5. Siswa mengingat materi pembelajaran 6. Siswa	Observasi langsung	Sebelum tindakan aktivitas belajar siswa rendah	Setelah tindakan aktivitas siswa meningkat	Dikatakan aktif apabila : 1. Siswa memperhatikan penjelasan guru 2. Siswa berani bertanya pada guru 3. Siswa mampu menjawab soal pada media 4. Siswa mampu memilih jawaban yang tepat pada media 5. Siswa mampu mengingat maetri pelajaran yang diberikan guru 6. Siswa mampu membedaka

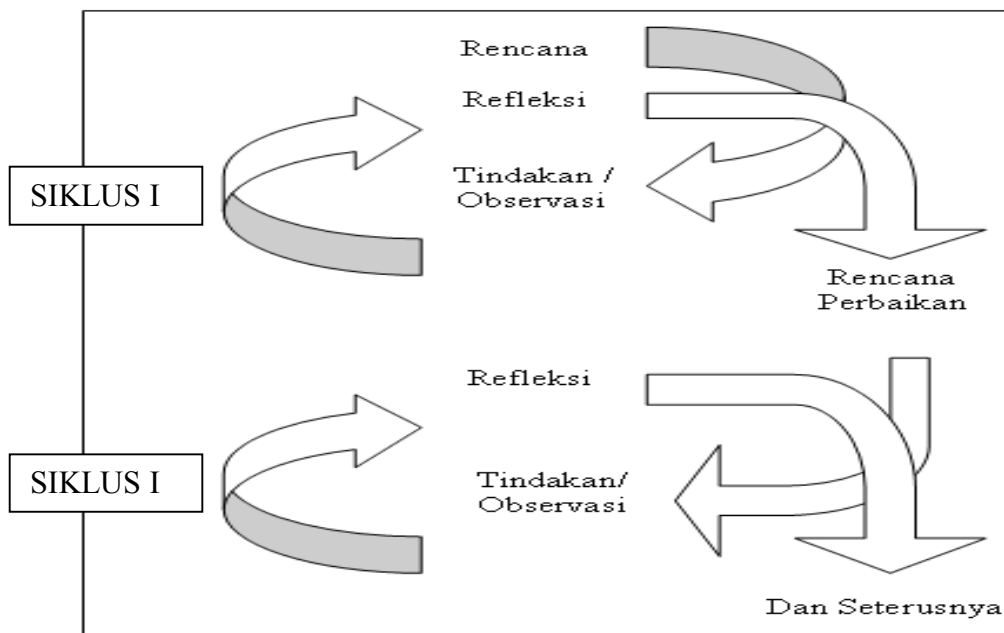
		membedakan jawaban yang benar				n jawaban yang benar dan yang salah Dapat dilihat dalam lembar observasi aktivitas belajar siswa. Dikatakan berhasil apabila skor tercapai minimal $70 \leq p \leq 80$, kategori aktif.
2	<i>Macromedia flash professional 8</i> adalah program animasi berbasis komputer. Produk media terbagi menjadi dua yaitu teka-teki silang dan kuis benar salah.	Diukur dari kejelasan tampilan, menarik, kemudahan pengoprasian dan mencakup seluruh materi.	Observasi langsung	Belum pernah dilakukan pada pembelajaran sebelumnya	<i>Macromedia flash professional 8</i> sebagai software yang memproduksi teka-teki silang dan penampil media itu sendiri jelas, menarik, kejelasan tampilan kontas layar, Kepadatan media tiap <i>frame</i> , karakter huruf dalam <i>farme</i> normal dan tidak terlalu dihias dan mudah digunakan dan mencakup seluruh materi.	Dikatakan berhasil apabila <i>Macromedia flash professional 8</i> berhasil mencapai target yang diinginkan dengan kriteria $72 < 100$, kategori efektif.
4.	Penggunaan media pembelajaran <i>Macromedia flash professional 8</i> mampu diterapkan oleh guru sesuai dengan scenario	Diukur dari keterampilan guru dalam menggunakan media teka-teki silang dengan <i>Macromedia flash</i>	Obeservasi langsung	Belum pernah dilakukan pada pembelajaran pada proses sebelumnya.	Guru mampu menggunakan media pada proses belajar dalam kelas/lab. Komputer.	Dikatakan berhasil apabila guru mampu dan lancar mengarahlan siswa dalam pengisian media

	pembelajaran.	<i>professional 8 .</i>				pembelajaran dengan <i>Macromedia flash professional 8</i> dalam pembelajaran dengan kriteria $72 < 100$, kategori bail
--	---------------	-------------------------	--	--	--	--

3.5 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau disebut juga *classroom action research*. Tujuan penelitian ini adalah membuat pembelajaran dalam kelas menjadi lebih efektif, dengan indikasi adanya peningkatan aktivitas belajar siswa.

Desain penelitian ini menggunakan model skema spiral dari Hopkins (dalam Tim Proyek PGSM, 1999:7).



Gambar 3.1 Putaran Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Hopkins)
(Tim Pelatihan Proyek PGSM, 1990)

Berdasarkan gambar spiral tersebut, penelitian tindakan kelas yang peneliti terapkan berupa proses penkajian berdaur yang terdiri dari empat fase yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dengan 2

siklus agar penelitian ini tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar dan sesuai dengan ijin yang diberikan pihak sekolah.

3.6 Prosedur Penelitian

3.6.1 Tindakan Pendahuluan

Tindakan pendahuluan dalam penelitian ini adalah:

- a. meminta izin penelitian kepada kepala sekolah SMP Darul Hikmah.
- b. wawancara dengan guru kelas VIII IPS terpadu

Tujuan dari wawancara ini adalah:

- 1) untuk menentukan kelas yang akan diteliti.
- 2) untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar.
- 3) peneliti melakukan observasi langsung dalam kelas.
- 4) peneliti mengajukan kelas yang akan diteliti.
- 5) peneliti mengajukan media pembelajaran *macromedia flash 8* sebagai alternatif solusi.
- 6) peneliti menjelaskan penggunaan media pembelajaran menggunakan media *macromedia flash professional 8*.
- 7) peneliti mengajukan tempat yang sesuai dengan penggunaan medi yaitu laboratorium komputer

3.6.2 Kegiatan Pembelajaran

Penelitian ini dirancang dua siklus, dengan catatan jika siklus pertama telah mencapai tujuan maka penelitian dalam kelas dapat dihentikan. Jika siklus pertama tidak mencapai tujuan maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus II untuk mencapai tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan aktivitas belajar siswa menggunakan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* dengan langkah-langkah yang sama dengan siklus I.

Adapun hal-hal yang dilakukan pada siklus I sebagai berikut ;

Siklus I

Tahapan-tahapan yang akan dilaksanakan dalam siklus I ini sesuai dengan empat fase model skema spiral Hopkins yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)

Tahap ini merupakan tahap merencanakan sesuatu yang dilaksanakan dalam penelitian. Kegiatan yang akan dilaksanakan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut:

- a. menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai materi yang akan diajarkan.
- b. Meminta izin pemakaian laboratorium komputer
- c. merinci alokasi waktu yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. mempersiapkan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* sesuai dengan materi pembelajaran.
- e. membuat lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa.
- f. Membuat lembar observasi media yang digunakan dan lembar observasi guru
- g. membuat daftar pertanyaan yang digunakan untuk mewawancarai guru.
- h. Membuat daftar pertanyaan yang digunakan untuk mewawancarai siswa.

2. Pelaksanaan tindakan

Dalam tahap ini pembelajaran yang dilaksanakan mengacu pada persiapan pada tahap sebelumnya:

- a. guru memulai pelajaran dengan memeriksa kehadiran siswa.
- b. guru memberikan apersepsi tentang pembelajaran sesuai dengan materi.
- c. guru memberi penjelasan tentang penggunaan media pembelajaran hari ini menggunakan media *macromedia flash 8*.
- d. siswa memperhatikan penjelasan guru.
- e. guru memulai pelajaran dengan menjelaskan materi
- f. guru mengarahkan siswa untuk membuka *software macromedia* yang telah terinstal pada komputer

- g. Guru mengarahkan, membimbing dan menginstruksikan siswa untuk mengisi soal pada media baik yang menggunakan *dynamic text*, *static text* maupun memilih item benar atau salah
- h. guru menjelaskan item-item pada media yang dikaitkan dengan materi pembelajaran
- i. guru member kesempatan pada siswa untuk bertanya
- j. guru memastikan semua siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
- k. guru menutup pembelajaran.

Selama proses pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator, motivator dan pemberi bimbingan kepada siswa. Pada saat pembelajaran berlangsung peneliti bertindak sebagai observer dibantu observer lainnya yang merupakan teman peneliti.

3. Pengamatan (*observing*)

Kegiatan pengamatan ini dilaksanakan bersama dengan proses pembelajaran dalam kelas. Dalam pelaksanaannya peneliti dibantu oleh dua rekan peneliti sebagai observer. Secara umum pengamatan ini bertujuan untuk mengamati pembelajaran dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Secara khusus pengamatan ini bertujuan untuk mengamati perubahan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan *media macromedia flash professional 8*.

Observer dalam tahap ini juga mengamati tindakan guru, sebagai penguat data dalam proses pengamatan ini. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan guru mengajar dalam menggunakan media teka-teki silang menggunakan *macromedia flash professional 8*. Observasi yang dilakukan menggunakan check list sebagai alat observasi. Pengamatan observer juga tertuju pada media sebagai bahan penguat penelitian.

4. Refleksi (*reflection*)

Setelah melaksanakan tindakan observasi pada tahap selanjutnya ialah tahap analisis atau refleksi. Tahap ini bertujuan untuk mengkaji kembali tingkat keberhasilan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8*. Hal yang perlu direfleksikan dalam tahap ini adalah aktivitas belajar siswa, tingkat efektifitas media yang digunakan serta

kemampuan guru menggunakan media selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dilakukan sebagai acuan dan perencanaan pada tahap selanjutnya.

Jika tindakan pada siklus I berhasil maka penelitian tidak akan dilanjutkan pada siklus II, namun jika siklus I tidak berhasil maka penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan tata cara yang sama dengan siklus I.

Jika pada siklus pertama target dalam penelitian telah tercapai maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus II dengan tujuan pematapan, namun jika target siklus I tidak tercapai penelitian akan berlanjut pada siklus II dengan tahapan sama dengan siklus I secara garis besar namun mendapat beberapa perbaikan.

a. Siklus II

Tindakan pada siklus II ini dilakukan karena pada siklus I belum terjadi peningkatan aktivitas yang memenuhi target, tindakan siklus II ini sebagai usaha perbaikan dari hasil yang dicapai pada siklus I. Adapun materi pembelajaran dan media yang digunakan sama dengan materi yang disampaikan pada siklus I dan bahan observer sama.

1. Rencana perbaikan

Tahap ini merupakan tahap rencana perbaikan dari hasil perencanaan yang telah dilakukan pada siklus I. Pada tahap ini, tim peneliti (peneliti dan guru yang bersangkutan) memperbaiki dan menyempurnakan perencanaan siklus I dengan berpedoman pada tindakan-tindakan dari perencanaan sebelumnya yang belum bisa terlaksana, agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal.

2. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan-kegiatan pada pelaksanaan tindakan siklus II sesuai dengan perencanaan yang telah diciptakan, sehingga peningkatan kinerja perbaikan untuk mencapai peningkatan kinerja dan hasil yang lebih optimal sesuai tujuan penelitian.

3. Observasi

Pada tahap ini peneliti yang dibantu observer melakukan kegiatan observasi dengan baik, teliti dan cermat terhadap aspek-aspek yang belum bisa terobservasi dengan baik pada siklus I, agar aspek tersebut dapat terobservasi dengan lebih sempurna.

4. Refleksi

Tahapan refleksi diperlukan untuk mengkaji segala hal yang terjadi selama pelaksanaan tindakan dan observasi berlangsung. Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi, yaitu menganalisis, menjelaskan dan mengumpulkan hasil-hasil dari observasi yang dapat digunakan peneliti untuk melengkapi, memperbaiki, menyempurnakan dan memperkuat hasil kajian siklus I, agar dapat dipastikan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan *macromedia flash professional 8* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS terpadu.

3.7 Metode Pengumpulan Data

3.7.1 Teknik Observasi

Metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian baik secara langsung maupun tidak langsung (Margono,1997:158). Pada penelitian ini observasi dilakukan secara langsung pada subjek yang diteliti, yaitu untuk mengetahui aktivitas belajar siswa, efektifitas media yang digunakan serta kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash profesional 8*.

3.7.2 Teknik Wawancara

Tujuan wawancara dalam penelitian ini adalah mengetahui tanggapan siswa tentang pembelajaran menggunakan media pembelajaran menggunakan *software macromedia flash 8* pada waktu proses belajar mengajar dan setelah proses pembelajaran. Pelaksanaan wawancara dilakukan pada setiap siklus dan pada akhir

pembelajaran. Hasil wawancara digunakan untuk membantu pengkajian analisa data yang diperoleh.

Wawancara dilakukan terhadap guru mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII B SMP Darul Hikmah, mengenai tanggapan setelah diterapkannya media pembelajaran menggunakan *macromedia flash profesional 8* oleh peneliti. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan lembar wawancara yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Tujuan dari wawancara ini adalah sebagai data pendukung hasil observasi yang telah dilakukan, yaitu tentang peningkatan aktivitas belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8 profesional*.

3.7.3 Teknik Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berasal dari bukti tertulis yang ada pada tempat penelitian. Data tersebut diperoleh dari bagian tata usaha, wali kelas serta guru mata pelajaran IPS terpadu. Data-data tersebut meliputi lokasi SMP Darul Hikmah, jumlah siswa kelas dan data lain-lain yang dapat mendukung penelitian.

3.8 Analisis Data

Analisis data adalah metode yang digunakan untuk menyusun dan mengolah data-data yang telah diperoleh dari hasil pengumpulan data selama penelitian, sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. Analisa data pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu berusaha memaparkan data tentang aktivitas belajar siswa yang diperoleh dari hasil pelaksanaan tindakan yang mencakup proses dan dampak yang terjadi dalam siklus secara keseluruhan.

3.8.1 Analisis Data Hasil Observasi

Analisis data observasi pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi aktivitas belajar siswa dan hasil observasi media yang digunakan guru selama proses pembelajaran.

3. memperhatikan media pembelajaran dan penjelasan guru
- bertanya (*oral activities*)
 1. siswa berani bertanya tentang penggunaan media ataupun materi ajar
 2. siswa berani bertanya sesuai konteks pembelajaran menggunakan tata bahasa yang baik
 3. siswa mampu bertanya sesuai konteks pembelajaran
 - mengisi/menulis/mengetik (*writing activities*)
 1. siswa mengisi jawaban-jawaban dalam media
 2. siswa mengisi jawaban dengan benar
 3. siswa mengisi sebagian jawaban pada media
 - memilih (*motor activities*)
 1. siswa memilih jawaban
 2. siswa memilih jawaban pada media dengan benar
 3. siswa memilih sebagian jawaban pada media
 - mengingat (*mental activities*)
 1. siswa mampu mengingat materi yang diberikan guru
 2. siswa mampu mengingat materi yang diberikan dan mengaplikasikannya pada media
 3. siswa mengambil mengingat namun dengan bantuan guru
 - membedakan (*emotional activities*)
 1. siswa membedakan jawaban
 2. siswa membedakan jawaban yang benar dan yang salah dengan benar
 3. siswa mampu membedakan jawaban yang benar atau salah namun dengan bantuan guru
- Jika siswa memenuhi ketiga aspek yang diamati, memperoleh skor 4
 - Jika siswa memenuhi dari 2 dari 3 aspek yang diamati, memperoleh skor 3
 - Jika siswa memenuhi 1 dari 3 aspek yang diamati, memperoleh skor 2
 - Jika siswa tidak memenuhi ketiga aspek yang diamati, memperoleh skor 1

(Purwanto, 2007 : 64)

Setelah hasil observasi aktivitas siswa diperoleh, maka untuk mengetahui presentase ketercapaian rata-rata siswa pada tiap indikator digunakan rumus:

$$Pa = \frac{n}{M} \times 100\%$$

Keterangan:

- Pa : persentase yang dicapai
 n : jumlah skor yang diperoleh siswa
 M : jumlah skor maksimum

(Purwanto, 2007 : 64)

Tabel 3.3 Kategori Aktivitas Belajar

Presentase aktivitas belajar	Kriteria
Pa < 80	Sangat aktif
70 ≤ P < 80	Aktif
60 ≤ Pa < 70	Cukup aktif
Pa < 60	Tidak aktif

Sumber : Basir (1988:132)

b. Media pembelajaran *software macromedia flash professional 8*

Adapun aspek yang diobservasi berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yaitu :

Tabel 3.4 Lembar Observasi Penggunaan Media *Software Maromedia Flash Profefssiona 8*

No	Aspek yang diamati	Skor masing-masing aspek		
		1	2	3
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan			
2.	Mencakup seluruh materi			
3.	Kejelasan tampilan			

4.	Kepadatan media tiap <i>frame</i>			
5.	Karakter huruf dalam <i>frame</i> normal dan tidak terlalu dihias			

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = nilai hasil observasi

n = jumlah skor observasi yang diperoleh

N = Skor observasi maksimum

(Purwanto, 1992:102)

Kriteria penilaian observasi teka-teki silang

- Kejelasan petunjuk penggunaan
 - Skor 3 apabila siswa tidak mengalami kesulitan petunjuk dalam menjawab media
 - Skor 2 apabila siswa banyak membutuhkan petunjuk dari guru dalam pengisian media
 - Skor 1 apabila siswa tidak mampu media sekalipun guru telah menjelaskan berulang kali.
- Mencakup keseluruhan kompetensi dasar
 - Skor 3 apabila semua item dan *frame* media mencakup kompetensi dasar secara keseluruhan
 - Skor 2 apabila hanya beberapa item dan *frame* yang mencakup kompetensi dasar
 - Skor 1 apabila seluruh item soal dan *frame* dari kompetensi dasar.
- Kejelasan tampilan
 - Skor 3 jika ukuran font dapat terlihat jelas
 - Skor 2 jika ukuran font kurang terlihat jelas
 - Skor 1 jika font tidak terlihat jelas, kontras pada layar kurang *balance*, siswa kesulitan melihat pada media

- Kepadatan media tiap *frame*
 - Skor 3 apabila siswa merasa jelas dengan besar huruf dan kolom dalam media
 - Skor 2 apabila siswa merasa kurang jelas dengan besar huruf dan kolom dalam media
 - Skor 1 apabila siswa merasa tidak jelas dengan besar huruf dan kolom dalam media

- Mudah dioperasikan
 - Skor 3 jika penggunaan *software* mudah dioperasikan
 - Skor 2 jika penggunaan *software* mengalami hambatan untuk dioperasikan
 - Skor 1 jika penggunaan *software* sulit dioperasikan

Ketentuan kriteria

No	Interval %	Kriteria
1	$72 \leq 100$	Baik
2	$56 \leq \leq 72$	Cukup baik
3	$40 \leq$	Kurang baik
4		

c. Kegiatan Guru

Dalam proses pembelajaran tentunya tidak lepas dari peran seorang guru, berikut beberapa aspek yang diamati dalam penelitian ini

Tabel 3.5 Lembar observasi pengamatan guru

No	Aspek yang diamati	Skor masing-masing aspek		
		1	2	3
Pendahuluan				
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			
2	Guru mengkaitkan pembelajaran dengan pengetahuan awal			

3	Guru menjelaskan penggunaan media pembelajaran dengan <i>viewer</i> didepan kelas			
4	Guru memberikan motivasi			
5	Guru menjelaskan materi			
6	Guru megarahkan siswa untuk membuka <i>software macromedia</i> yang telah terinstal pada komputer.			
7	Guru mengarahkan, membimbing dan menginstruksikan siswa untuk mengisi soal pada media baik yang menggunakan <i>dynamic text, static text</i> maupun memilih item benar atau salah			
8	Guru menyuruh siswa untuk memperlihatkan hasil pekerjaanya			
9	Guru menjelaskan item soal pada jawaban yang erat kaitannya dengan kompetensi dasar			
Penutup				
10	Guru mengulas materi yang belum di pahami			
11	Guru membuka sesi pertanyaan			
12	Guru memberikan pengakuan atau penghargaan kepada siswa yang aktif.			
13	Guru menyimpulkan materi pembelajaran			

$$P = \frac{M}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = nilai hasil observasi

n = jumlah skor observasi yang diperoleh

N = Skor observasi maksimum

(Purwanto, 1992:102)

Kriteria lembar observasi guru

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - Skor 3 jika guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - Skor 2 jika guru menyampaikan tujuan pembelajaran namun kurang terperinci
 - Skor 1 jika guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru mengaitkan pembelajaran dengan pengetahuan awal
 - Skor 3 jika guru mengaitkan pembelajaran dengan pengetahuan awal
 - Skor 2 jika guru mengaitkan pembelajaran dengan pengetahuan awal namun tidak mendetail
 - Skor 1 jika guru tidak mengaitkan pembelajaran dengan pengetahuan awal
- Guru menjelaskan penggunaan media pembelajaran
 - Sor 3 jika guru menjelaskan penggunaan media pembelajaran
 - Skor 2 jika guru menjelaskan penggunaan media pembelajaran, namun kurang mendetail
 - Skor 1 jika guru tidak menjelaskan penggunaan media pembelajaran
- Guru memberi motivasi kepada siswa
 - Skor 3 jika guru memberikan motivasi kepada siswa sebelum pelajaran dimulai
 - Skor 2 jika guru kurang memberikan motivasi kepada siswa sebelum pelajaran dimulai

- Skor 3 jika guru tidak memberikan motivasi kepada siswa sebelum pelajaran dimulai
- Guru menjelaskan materi
 - Skor 3 jika guru memberi gambaran tentang kompetensi dasar yang akan dipelajari
 - Skor 2 jika guru memberi gambaran sekilas tentang kompetensi dasar yang akan dipelajari
 - Skor 1 jika guru tidak memberi gambaran tentang kompetensi dasar yang akan dipelajari
- Guru mengarahkan siswa untuk membuka *software macromedia* yang telah terinstal pada komputer.
 - Skor 3 jika guru mengarahkan siswa untuk membuka *software macromedia professional 8* dengan tata cara yang benar
 - Skor 2 jika guru mengarahkan siswa untuk membuka *software macromedia professional 8* namun tidak terperinci
 - Skor 1 jika guru tidak mengarahkan siswa untuk membuka *software macromedia professional 8*
 - Guru menyuruh siswa untuk memperlihatkan hasil pekerjaannya
- Guru mengarahkan, membimbing dan menginstruksikan siswa untuk mengisi soal pada media baik yang menggunakan *dynamic text*, *static text* maupun memilih item benar atau salah
 - Skor 3 jika guru mengarahkan, membimbing dan menginstruksikan siswa untuk mengisi soal pada media baik yang menggunakan *dynamic text*, *static text* maupun memilih item benar atau salah
 - Skor 2 jika guru kurang mengarahkan, membimbing dan menginstruksikan siswa untuk mengisi soal pada media baik yang menggunakan *dynamic text*, *static text* maupun memilih item benar atau salah

- Skor 1 jika guru kurang mengarahkan, membimbing dan menginstruksikan siswa untuk mengisi soal pada media baik yang menggunakan *dynamic text*, *static text* maupun memilih item benar atau salah
- Guru menyuruh siswa untuk memperlihatkan hasil pekerjaannya
 - Skor 3 jika guru menyuruh siswa memperlihatkan pekerjaannya
 - Skor 2 jika guru tidak tepat waktu menyuruh siswa memperlihatkan pekerjaannya
 - Skor 1 jika guru tidak menyuruh siswa untuk memperlihatkan pekerjaannya
- Guru menjelaskan item soal pada jawaban yang erat kaitannya dengan kompetensi dasar
 - Skor 3 jika guru menjelaskan seluruh item pada soal media
 - Skor 2 jika guru menjelaskan item yang tidak terjawab dan yang dianggap sulit
 - Skor 1 jika guru tidak menjelaskan seluruh item soal
- Guru mengulas materi yang belum di pahami
 - Skor 3 jika guru mengulas seluruh materi yang dianggap sulit
 - Skor 2 jika guru mengulas sebagian materi pelajaran
 - Skor 1 jika guru tidak mengulas materi pembelajaran
- Guru membuka sesi pertanyaan
 - Skor 3 jika guru membuka sesi pertanyaan tepat pada waktu scenario pembelajaran
 - Skor 2 jika guru kurang tepat waktu membuka sesi pertanyaan
 - Skor 1 jika guru tidak membuka sesi pertanyaan
- Guru memberikan waktu kepada siswa untuk bertanya dan menanggapi jawaban siswa lain.
 - Skor 3 jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menanggapi jawaban siswa lainnya

- Skor 2 jika guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menanggapi jawaban siswa lainnya
- Skor 1 jika guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menanggapi jawaban siswa lainnya.
- Guru mengulas materi yang belum di pahami
 - Skor 3 jika guru mengulas semua tentang materi yang belum dipahami siswa
 - Skor 2 jika guru mengulas sebagian materi yang kurang dipahami siswa
 - Skor 1 jika guru tidak mengulas sebagian materi yang kurang dipahami siswa
- Guru memberikan pengakuan atau penghargaan kepada siswa yang aktif.
 - Skor 3 jika guru memberikan pengakuan atau penghargaan kepada siswa yang aktif
 - Skor 2 guru kurang memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif
 - Skor 1 jika guru tidak memberikan pengakuan atau penghargaan kepada siswa yang aktif
- Guru menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran.
 - Skor 3 jika guru menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung
 - Skor 2 jika guru menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung, namun kurang mendetail
 - Skor 3 jika guru tidak menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah berlangsung

Ketentuan kriteria

No	Interval %	Kriteria
1	$72 \leq 100$	Baik
2	$56 \leq \leq 72$	Cukup baik
3	$40 \leq$	Kurang baik
4		

(Sukardi, 1983 : 100)

3.8.2 Analisis wawancara

Analisis wawancara diperoleh dari wawancara terhadap guru mata pelajaran dan sebagian siswa IPS terpadu kelas VIIIA SMP Darul Hikmah untuk menggambarkan penggunaan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8*. Hasil wawancara tersebut akan dideskripsikan dan mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media tersebut.

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan memaparkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Secara sistematis paparan bab ini meliputi: (1) Data Pendukung Penelitian, (2) Data Utama Penelitian, (3) Pembahasan.

4.1 Data Pendukung

Data pendukung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tempat penelitian itu sendiri dan sumber daya pendidik yang diuraikan sebagai berikut.

4.1.1 Kondisi Fisik Sekolah

SMP Darul Hikmah merupakan lembaga pendidikan tingkat menengah dalam naungan yayasan pondok pesantren Darul Hikmah Al-Ghazaalie yang terletak di Jl. Yos Sudarso 115 Kranjingan Sumbersari Jember. Dalam pondok pesantren Darul Hikmah sendiri terdapat beberapa lembaga pendidikan mulai dari tingkat taman kanak-kanak hingga tingkat menengah, yaitu; Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Madrasah Ibtida'iyah, Sekolah Menengah Pertama, Madrasah Tsanawiyah, Sekolah Menengah Atas, Madrasah Aliyah dan Sekolah Menengah Kejuruan.

Yayasan pondok pesantren Darul Hikmah mempunyai fasilitas yang mendukung dalam proses pembelajaran, baik yang digunakan secara bersama seperti: ruang komputer, lapangan olahraga, ruang UKS, aula, dan Masjid ataupun fasilitas yang dimiliki oleh tiap lembaga seperti; ruang kelas, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang bimbingan konseling, ruang OSIS dan perangkat pembelajaran seperti TV pada tiap kelas, pengeras suara dan lain sebagainya.

SMP Darul Hikmah sendiri memiliki 6 kelas putra dan 6 kelas putri, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang OSIS dan fasilitas yang mendukung proses belajar dalam kelas, misalnya TV untuk pembelajaran. SMP Darul Hikmah membagi

siswanya menjadi kelas putra dan kelas putri ini sesuai dengan kebijaksanaan yayasan Darul Hikmah Al-Ghazaali dengan pengasuh Drs. KH. Ach. Nasihin AR.

4.1.2 Sumber Daya Manusia

Sumber Daya Manusia yang terlibat dalam kelembagaan SMP Darul Hikmah terdiri dari guru, dan staf Administrasi disajikan dalam tabel 4.1.

Tabel 4.1 Data Tenaga Pendidik dan Tenaga Administrasi

Jabatan	Tetap	Tidak Tetap	Jumlah
Kepala Sekolah	-	-	1
Guru	14	3	7
Tenaga Administrasi	-	2	2

Sumber: SMP Darul Hikmah 2012

Selain data di atas ada juga guru tidak tetap lainnya pada SMP Darul Hikmah, guru tidak tetap tersebut berasal dari lembaga lain dilingkup yayasan pondok pesantren Darul hikmah Al-Ghazaalie. Guru tidak tetap tersebut biasanya dilakukan jika kekurangan tenaga pengajar pada pelajaran yang berbasis keagamaan, karena dalam pelajaran berbasis keagamaan disesuaikan dengan kebutuhan dan kebijakan yayasan pondok pesantren Darul Hikmah Al-Ghazaalie.

4.2 Data Utama

4.2.1 Hasil Penelitian Sebelum Tindakan

Peneliti melakukan penelitian awal pada saat guru bidang studi IPS terpadu melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah. Hasil observasi yang dilakukan peneliti sebelum pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Sebelum Tindakan

No.	Indikator	Skor rata-rata	Kategori
1.	Perhatian	62	Cukup aktif
2.	Bertanya	49	Tidak aktif
3.	Mengisi	58	Tidak aktif
4.	Memilih	56	Tidak aktif
5.	Mengingat	49	Tidak aktif
6.	Membedakan	28	Tidak aktif
Rata-rata aktivitas belajar siswa		52	Tidak aktif

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan hasil observasi tersebut aktivitas belajar siswa dikategorikan tidak aktif. Dari enam aspek yang diamati yang tertinggi adalah perhatian terhadap pelajaran yaitu memperoleh skor 62 dalam kategori cukup aktif, namun aspek yang lain masih perlu dilakukan perbaikan, aspek terendah aktivitas belajar siswa adalah Membedakan yaitu memperoleh skor 28.

Data utama pada penelitian ini terdiri atas hasil penelitian siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri atas 1 kali pertemuan. Penelitian ini mulai dilaksanakan pada tanggal 12 November – 21 November 2012 dengan langkah-langkah pembelajaran yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan melakukan refleksi di akhir setiap siklus.

4.3 Hasil Penelitian Siklus I

4.3.1 Penggunaan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* Siklus I

Penerapan pembelajaran siklus I terdiri satu kali pertemuan yang berlangsung selama 2x45 menit. Langkah-langkah yang dilaksanakan pada siklus I yaitu, perencanaan tindakan, penerapan tindakan, observasi guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan. Pada akhir siklus I, peneliti akan melakukan refleksi terhadap jalannya proses pembelajaran untuk mengetahui

hal-hal yang sudah dilaksanakan dan yang perlu diperbaiki sehingga kesalahan pada siklus I tidak akan terulang lagi dan dapat diperbaiki pada pelaksanaan siklus II. Proses tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1). Perencanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap perencanaan dalam penelitian ini adalah melaksanakan kegiatan yang sesuai dengan desain yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Pada tahap perencanaan semua persiapan telah dilakukan peneliti dan guru secara kolaboratif, antara lain sebagai berikut:

- a) menyusun Rencana Perbaikan Pembelajaran atas materi yang diajarkan dengan penggunaan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* untuk satu siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 1 kali pertemuan
- b) menyiapkan, menyusun, membuat media pembelajaran, perangkat pendukung media dan bahan ajar yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran
- c) merencanakan langkah-langkah pelaksanaan tindakan meliputi : menyiapkan media pembelajaran, menginstal *software macromedia flash professional 8* pada setiap komputer laboratorium, menampilkan media pembelajran dalam kelas, merinci alokasi waktu untuk siswa mengisi dan menjawab media pembelajaran
- d) Menyusun instrument penelitian yakni menyiapkan lembar observasi, daftar pertanyaan sebagai pedoman wawancara bagi guru dan siswa
- e) Menyiapkan alat dokumentasi yang akan digunakan dalam penelitian.
- f) Evaluasi proses

2). Tindakan dan Observasi

Tindakan pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran dengan *software macromedia flash profsional 8* pada kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial sosial dalam keluarga dan masyarakat ditujukan kepada siswa VIII B SMP Darul Hikmah semester ganjil tahun ajaran 2012/2013 yang terdiri dari 28 siswa. Berdasarkan perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya, maka

dilaksanakan tindakan-tindakan penelitian dan observasi. Observasi dilakukan selama tindakan pembelajaran berlangsung saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8*. Observasi yang dilakukan meliputi kegiatan siswa, kegiatan guru dan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung. Selama kegiatan tindakan dan observasi berlangsung kegiatan pembelajaran berlangsung tidak seperti biasanya, karena ruang pembelajaran yang biasanya di dalam kelas dialihkan ke laboratorium komputer sesuai dengan scenario pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya..Media pembelajaran yang digunakan menyebabkan suasana kelas berbeda dari biasanya, siswa akan lebih aktif saat pembelajaran menggunakan media ini. Pada kegiatan ini guru dituntut untuk memberikan perhatian ekstra pada siswa dan penguasaan terhadap media yang digunakan, sedangkan untuk observer sendiri berperan sebagai pengamat dan posisi observer di bangku paling belakang. Posisi observer bertujuan agar siswa tidak terganggu dengan kegiatan yang dilakukan observer selama pembelajaran berlangsung. Masing-masing observer memiliki tugas berbeda dalam tugas pengamatan, diantaranya observer mengamati kegiatan guru, kegiatan siswa dan media pembelajaran yang dipakai. Pembagian tugas tersebut dilakukan selain menjaga konsentrasi observer juga berfungsi sebagai maksimalisasi fungsi observer itu sendiri.

1). Tindakan Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 November 2012 dengan berpedoman pada Rencana Perbaikan Pembelajaran I. Pembelajaran pada pertemuan pertama berlangsung 2 x 45 menit, yaitu pukul 08.30 – 09.00 WIB, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan proses pembelajaran yang mengacu pada persiapan yang sudah dilaksanakan oleh peneliti. Pelaksanaan tindakan ini meliputi kegiatan sebagai berikut :

I. Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan oleh guru bidang studi selama \pm 15 menit. Adapun kegiatan guru pada tahap ini adalah:

- a. guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan memeriksa daftar hadir siswa
- b. guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang dicapai siswa.
- c. guru menyampaikan media yang akan dipakai dan tata cara pembelajaran menggunakan media pembelajaran *macromedia flash professional 8*
- d. guru menampilkan media di depan kelas dengan menggunakan komputer yang terhubung dengan LCD monitor/viewer
- e. guru memberikan motivasi siswa.

II. Kegiatan inti

Kegiatan ini berlangsung selama \pm 65 menit. Adapun yang dilakukan pada kegiatan ini adalah:

- a) guru menyajikan materi pembelajaran
- b) guru mengarahkan siswa untuk membuka *software macromedia flash professional 8* yang telah terinstal pada masing-masing komputer lab
- c) guru mengarahkan, membimbing dan menginstruksikan siswa untuk mengisi soal pada media baik yang menggunakan *dynamic text, static text* maupun memilih item benar atau salah
- d) guru menyuruh siswa untuk memperlihatkan hasil pekerjaannya
- e) Guru meriview soal-soal yang terdapat pada media

c) Penutup

Kegiatan ini berlangsung \pm 15 menit. Adapun yang dilakukan pada kegiatan ini adalah:

- a) Guru membuka sesi pertanyaan

- b) Guru dan siswa menyimpulkan dan menjelaskan materi yang belum dipahami
- c) Guru memberikan penghargaan bagi siswa yang aktif
- d) Guru menutup pelajaran

4.3.2 Hasil Observasi siklus I

1. Analisa observasi penggunaan pembelajaran dengan *macromedia flash professional 8*.

Observasi dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru mengajar saat pembelajaran berlangsung dengan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash professional 8*. Observasi dilakukan peneliti yang dibantu oleh tiga orang observer yaitu Muhammad Yanuar Iqbal, Muhammad Eka Rahman dan Muhammad Taufik. Observasi berpedoman pada lembar observasi yang sudah dibuat oleh peneliti sebelumnya

- a. Media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8*

Hasil observasi siklus I pada media teka-teki silang yang digunakan dalam pembelajaran secara garis besar sudah dalam kategori baik yaitu mencapai skor 80 % dan dalam kategori baik. Dari segi kejelasan penggunaan dan kepadatan tiap *frame* serta mencakup seluruh materi tidak ada kendala yang berarti, hanya saja pada saat kejelasan tampilan ada beberapa hal yang harus diperbaiki yaitu kontras layar setiap komputer berbeda-beda sehingga ada beberapa komputer yang kejelasan medianya kurang baik, selain itu pada masalah alat ada beberapa komputer yang mengalami hang dan beberapa tidak dapat hidup dan akhirnya siswa yang komputernya mengalami kendala harus pindah ke komputer lain yang kondisinya lebih baik.

Tabel 4.3 Hasil observasi media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8*

No	Aspek yang diamati	Skor masing-masing aspek		
		1	2	3
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan			√
2.	Mencakup seluruh materi		√	
3.	Kejelasan tampilan		√	
4.	Kepadatan media tiap <i>frame</i>			√
5.	Karakter huruf dalam <i>frame</i> normal dan tidak terlalu dihias		√	

Sumber: data primer yang diolah

b. Hasil Analisa Observasi Kegiatan Guru

Pada saat guru menggunakan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* siswa sudah terlihat antusias. Guru dapat membimbing siswa dalam mengisi kolom-kolom teka-teki silang dan pemilihan kuis benar salah pada media, kemudian guru mampu mengoperasikan *software macromedia flash professional 8* yang ditampilkan dengan *viewer* dengan kategori baik. Secara keseluruhan aktivitas guru dalam siklus I masuk dalam kategori baik dengan prosentase 74,4% (lampiran 12).

Sekalipun dalam kategori baik namun ada beberapa langkah-langkah pembelajaran yang tidak dilakukan dengan baik oleh guru dan berimbas pada pembelajaran. Tahap tersebut adalah guru memberikan tidak memeberikan motivasi dan kurang detail dalam memaparkan materi, hal ini tentu akan memberikan efek pada aktivitas siswa yaitu siswa diminta mengisi media tanpa melihat buku sementara penjelasan guru kurang jelas. Hal ini tentunya menjadi perhatian peneliti dan guru untuk melakukan tindakan perbaikan pada tahap selanjutnya.

c. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Hasil observasi pada siklus I ini menunjukkan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan *software macromedia lash professional 8* jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelum tindakan.

Hasil observasi pada siklus I terlihat aktivitas siswa mengalami peningkatan dari kategori tidak aktif menjadi kategori cukup aktif tetapi hasil tersebut belum mencapai target peneliti yaitu aktif. Rata-rata aktivitas belajar siswa hanya mencapai 69, 55% ada tiga aspek yang tidak memenuhi target dan tiga aspek telah memenuhi target namun hasil rata-rata secara klasikal aktivitas belajar siswa belum memenuhi target, hasil tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Hasil Obsevasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No.	Indikator	Sebelum Tindakan	Kategori	Siklus I	Kategori
1.	Perhatian	62	Cukup aktif	72	Aktif
2.	Bertanya	56%	Tidak aktif	67%	Cukup aktif
3.	Mengisi	58%	Tidak aktif	73%	Aktif
4.	Memilih	28%	Tidak aktif	71%	Aktif
5.	Mengingat	49%	Tidak aktif	66%	Cukup aktif
6.	Membedakan	59%	Tidak aktif	68%	Cukup aktif
Rata-rata aktivitas belajar siswa		52%	Tidak aktif	69,55%	Cukup aktif

Sumber: data primer yang diolah

Berdasarkan tabel 4.4 aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari sebelum penggunaan media teka-teki silang dengan *software macromedia flash professional 8*. Pada siklus I perhatian siswa meningkat dari 62% menjadi 72%, artinya ada peningkatan sebesar 10%, bertanya 56% menjadi 71% meningkat 15 %, mengisi dari 58% menjadi 73% meningkat 15%, memilih dari 28% menjadi 66% meningkat pesat 38%, mengingat 49% menjadi 67% meningkat 18% dan membedakan dari 59% menjadi 68% meningkat 9%.

Peningkatan terendah berada pada aspek mengingat hal ini disebabkan oleh aktivitas guru pada saat memberikan materi kurang detail dan terkesan singkat hal ini tentunya akan berimbas pada soal pengisian media saat ada soal yang memerlukan ingatan siswa baik pada soal teka-teki silang maupun kuis benar salah.

Peningkatan aktivitas belajar siswa sekalipun mengalami kenaikan namun belum memenuhi target karena hanya memenuhi mencapai kriteria cukup aktif, sedangkan target yang ingin dicapai adalah aktif. Ketidak tercapaian tersebut dikarenakan adanya beberapa indikator yang belum memenuhi kriteria aktif yaitu menanggapi bertanya dan mencatat, hal ini akan menjadi pertimbangan

d. Refleksi Siklus I

Siklus I merupakan proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8*, proses pembelajaran sudah mengalami peningkatan yaitu dari kriteria tidak aktif menjadi cukup aktif secara kalsikal. Indikator terendah yaitu indikator mengingat jawaban sebesar 66 (cukup aktif). Hal ini disebabkan karena guru kurang mendetail dan terkesan singkat dalam menjelaskan materi sehingga beberapa siswa kesulitan untuk menjawab soal-soal pada media dan berimbas pada indikator yang lain. Sedangkan indikator aktivitas tertinggi dalam siklus I adalah perhatian terhadap pembelajaran yang mencapai 73, hal ini disebabkan oleh ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran baru yang diterapkan, sekalipun masih belum optimal.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran secara keseluruhan telah menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi penilaian aktivitas siswa yang meningkat dari 52% menjadi 69,5% atau sebesar 17,5 %. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang lebih aktif dan antusias untuk memperhatikan pembelajaran dan mengisi media pembelajaran sesuai dengan instruksi guru. Dalam siklus I ini masih ditemukan kendala atau beberapa hal yang belum berjalan sesuai yang diharapkan dalam pembelajaran menggunakan *software macromedia flash professional 8* yaitu siswa mengalami kesulitan pada saat mengingat ulasan materi yang baru diberikan guru dan harus mengisi media pembelajaran.

Aktivitas kegiatan guru dalam siklus I sudah dalam kategori baik, namun ada beberapa hal yang masih perlu diperbaiki yaitu langkah pembelajaran memaparkan materi guru cenderung singkat dan kurang detail dalam memaparkan materi sehingga beberapa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran menggunakan media ini.

Media yang digunakan dalam pembelajaran ini sudah dalam kategori baik 80%, sebagian besar siswa sudah lancar dalam mengisi *frame-frame* yang digunakan namun ada beberapa yang harus diperbaiki yaitu komputer laboratorium memiliki kontras layar yang berbeda-beda sehingga ada beberapa *frame* yang kurang jelas terlihat terutama pada media benar salah. Kendala lain adalah beberapa komputer mengalami hank dan tidak dapat hidup saat pembelajaran menggunakan media ini akibatnya siswa berpindah komputer yang bisa hidup tentunya hal ini mengganggu proses pembelajaran yang berlangsung.

Kesimpulan pada perbaikan pembelajaran siklus I adalah aktivitas belajar siswa telah meningkat namun secara klasikal tidak mencapai target peneliti yaitu aktif, Adapun indikator yang tidak mencapai kriteria tersebut adalah bertanya, membedakan dan mengingat bertanya. Rendahnya indikator mengingat disebabkan karena scenario pembelajaran saat guru menjelaskan terlalu singkat dan kurang detail, sehingga siswa kesulitan dalam membedakan statmen-stetmen dalam soal kuis benar salah. Sedangkan Indikator bertanya disebabkan kurangnya motivasi guru dalam pembelajaran, hal inilah yang akan diperbaiki dalam pembelajaran selanjutnya. Adapun hal-hal yang perlu adanya pernaikan adalah sebagai berikut:

- a. guru lebih detail dan terperinci dalam memaparkan materi pelajaran.
- b. melakukan pendekatan dan memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran
- c. guru dan peneliti memeriksa kesiapan setiap komputer pada laboratorium sebelum pelajaran dimulai
- d. *software macromedia flash professional 8* diinstal dengan cara *portable* agar tidak terjadi komputer yang hank.

4.4 Hasil Penelitian Siklus II

4.4.1 Pelaksanaan siklus II

Siklus kedua ini merupakan kegiatan perbaikan dan penyempurnaan dari pelaksanaan siklus I. Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah memperbaiki kekurangan-kekurangan pada pertemuan siklus I, Penelitian siklus II terdiri atas satu kali pertemuan dengan durasi 2 x 45 menit. Materi pembelajaran pada penelitian adalah kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat.

1. Perencanaan Perbaikan

Tahap perencanaan pada siklus II ini sebenarnya hampir sama dengan perencanaan pada siklus I. Pada siklus ini peneliti lebih menekankan pada perbaikan atas kekurangan-kekurangan perencanaan siklus I. Adapun hasil perencanaan untuk siklus II adalah pemeriksaan kesiapan komputer sebelum pelajaran dimulai mulai dari komputer bisa beroperasi sampai penginstalan *software* yang semula sering hang saat diinstal menjadi tidak ada kendala yaitu dengan cara menginstal *software macromedia professional 8* dengan *portable*.

Tindakan guru dalam kelas yang perlu diperhatikan adalah pemaparan materi secara terperinci dan detail sehingga siswa lebih bisa mengingat dan pengisian media tidak begitu banyak hambatan. Selain itu guru memberikan motivasi dan pendekatan kepada siswa yang tidak aktif pada siklus I agar menjadi aktif pada siklus kedua.

2. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Tindakan dan observasi pada siklus ini dilakukan berdasarkan pada perencanaan yang telah dilakukan dengan matang yang berpedoman pada perbaikan atas kekurangan pada siklus I. Pada siklus ini guru berupaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengankompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat. Tindakan dan observasi pada siklus II dilakukan dengan satu kali pertemuan dengan berdurasi 2 x 45 menit.

a) Observasi siklus II

Berdasarkan rencana yang telah disusun bersama antara peneliti dan guru maka pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari rabu 21 November 2012.

Pembelajaran pada siklus II ini berlangsung selama 2 x 45 menit, yaitu pukul 07.00 - 08.30 dikelas VIIIB SMP Darul Hikmah Kranjingan Sumbesari Jember.

I. Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dilakukan oleh guru bidang studi selama \pm 15 menit. Adapun kegiatan guru pada tahap ini adalah:

- a. guru membuka pelajaran dengan memberikan salam dan memeriksa daftar hadir siswa
- b. Guru memeriksa komputer dan kesiapan lab terkait penggunaan media
- c. guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang dicapai siswa.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- e. Guru menyampaikan media yang akan dipakai dan tata cara pembelajaran menggunakan media pembelajaran *macromedia flash professional 8* dengan *viewer* di depan kelas lab
- f. Guru memberikan motivasi
- g. guru menampilkan media didepan kelas dengan menggunakan komputer yang terhubung dengan LCD monitor/viewer
- h. guru memberikan motivasi siswa.

II. Kegiatan inti

Kegiatan ini berlangsung selama \pm 65 menit. Adapun yang dilakukan pada kegiatan ini adalah:

- i. guru memaparkan materi dengan detail dan terperinci
- j. Guru mengarahkan siswa untuk membuka *software macromedia flash professional 8* yang telah terinstal secara *portable* pada masing-masing komputer lab

- k. Guru mengarahkan, membimbing dan menginstruksikan siswa untuk mengisi soal pada media baik yang menggunakan *dynamic text*, *static text* maupun memilih item benar atau salah
- l. Guru menyuruh siswa untuk memperlihatkan hasil pekerjaannya

III. Penutup

Kegiatan ini berlangsung \pm 15 menit. Adapun yang dilakukan pada kegiatan ini adalah:

- m. Guru membuka sesi pertanyaan
- n. Guru dan siswa menyimpulkan dan menjelaskan materi yang belum dipahami
- o. Guru memberikan penghargaan bagi siswa yang aktif
- p. Guru menutup pelajaran

4.4.2 Hasil Observasi Siklus II

1. Analisa observasi penggunaan media pembelajaran dengan *macromedia flash professional 8*.

Analisa observasi pada siklus II ini sama seperti siklus I namun pada siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus I. Observasi kali ini bersamaan dengan pembelajaran IPS terpadu kelas VIIIB SMP Darul Hikmah pada hari Rabu tanggal 21 pukul 07.00 – 08.30 WIB. Pada observasi kali ini peneliti dibantu oleh observer yaitu Muhammad Eka Rahman, Ghanif AR, Muhammad Yanuar Iqbal.

- a. Media pembelajaran menggunakan *software macromedia flash professional 8*

Mengacu pada hasil observasi siklus I perbaikan dilakukan pada media teka-teki silang pada siklus II yaitu kontras komputer, kesiapan serta kemampuan komputer yang diatasi dengan cara penginstalan *software macromedia flash professional 8* yang bersifat *portable* hasilnya media pembelajaran sehingga proses

penggunaan media pembelajaran ini menjadi baik. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Observasi media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8*

No	Aspek yang diamati	Skor masing-masing aspek		
		1	2	3
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan			√
2.	Mencakup seluruh materi		√	
3.	Kejelasan tampilan		√	
4.	Kepadatan media tiap <i>frame</i>			√
5.	Karakter huruf dalam <i>frame</i> normal dan tidak terlalu dihias			√

Sumber: data primer yang diolah

Tabel 4.6 menunjukkan media pembelajaran teka-teki silang sudah dalam kategori baik yaitu mencapai 93,33% mengalami kenaikan sebesar 13,33% dari siklus I sebesar 80 %. Meskipun ada beberapa *frame* yang kurang jelas penggunaannya namun hal tersebut diimbangi oleh meningkatnya indikator-indikator aktivitas siswa yang lain, yang paling terlihat adalah keberanian siswa bertanya pada guru saat terjadi masalah pada beberapa *frame* media, keberanian siswa untuk bertanya pada guru hal tersebut akan dijelaskan pada lembar aktivitas siswa. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran menggunakan media teka-teki silang pernah dilakukan pada siklus I dan ditambah perbaikan pada siklus II sehingga siswa tidak merasa canggung dalam pembelajaran menggunakan media ini.

b. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II

Pada siklus II ini aktivitas guru mengalami peningkatan dari siklus I yaitu 74,4 % dalam kategori baik menjadi 92,3% dalam artian meningkat 17,9 %. Peningkatan tersebut dikarenakan guru telah melakukan perbaikan terutama pada pemamaparan materi, pemberian motivasi pada siswa yang tidak aktif sebelumnya serta pengecekan peralatan yang mendukung penggunaan media pembelajaran

ini..Pada pemaparan materi yang lebih detail dan terperinci misalnya ternyata memberikan imbas positif bagi aktivitaws siswa mulai dari kenaikan perhatian siswa hingga kemampuan siswa untuk mengingat dan mengerjakan soal.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan perbaikan dari siklus I ke sklus II telah berjalan lancar dan mengalami penngkatan yang signifikan, sehingga pembelajaran yang dijalankan oleh guru telah dalam kategori baik yaitu 92, 3 % dan mengalami peningkatan dari siklus I.

c. Analisa observasi aktivitas belajar siswa

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa pada siklus II atau siklus perbaikan dari kekurangan siklus I yaitu dilakukan pada hari rabu tanggal 21 November 2012 pukul 07.00-08.30 WIB. Dari data siklus II menunjukkan peningkatan skor masing-masing indikator aktivitas belajar siswa kelas VIIIB SMP Darul Hikmah pada setiap siklus. Hal ini menunjukkan bahwa proses perbaikan pada siklus I sudah berjalan baik. Peningkatan aktivitas belajar siswa dalam beberapa indikator meningkat drastis hal ini menunjukkan ada keterkaitan antara indikator yang satu dengan indikator yang lain, berikut data peningkatan aktivitas siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Sebelum Tindakan	Kategori	Siklus I	Kategori	Siklus II	Kategori
1.	Perhatian	62%	Cukup aktif	72%	Aktif	90%	Sangat aktif
2.	Bertanya	56%	Tidak aktif	67%	Cukup aktif	82%	Sangat aktif
3.	Mengisi	58%	Tidak aktif	73%	Aktif	88%	Sangat aktif
4.	Memilih	28%	Tidak aktif	71%	Aktif	85%	Sangat aktif
5.	Mengingat	49%	Tidak aktif	66%	Cukup aktif	79%	Aktif
6.	Membedakan	59%	Tidak aktif	68%	Cukup aktif	83%	Sangat aktif
Rata-rata aktivitas belajar siswa		52%	Tidak aktif	69,55%	Cukup aktif	84,5 %	Sangat aktif

Sumber: Data primer yang diolah

Berdasarkan tabel di atas maka diperoleh skor rata-rata aktivitas belajar siswa 84,5% hal ini mengalami peningkatan dari siklus I yang hanya mencapai 69,55% ataupun dari sebelum tindakan yang hanya memperoleh skor 52%. Peningkatan dari sebelum tindakan ke siklus I sebesar 17,55% sedangkan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 15%. Peningkatan-peningkatan tersebut dikarenakan adanya upaya perbaikan dari setiap siklus sehingga hasil observasi aktivitas belajar siswa memenuhi kriteria.

Berdasarkan hasil observasi siklus II indikator pada perhatian meningkat dari 72% pada siklus I menjadi 90% mengalami kenaikan sebesar 18% hal ini disebabkan adanya perbaikan yaitu pada peralatan yang kan digunakan, pemberian motivasi pada siswa yang kurang aktif pada siklus I dan pemaparan materi yang lebih detail sehingga siswa bisa berkonsentrasi terhadap apa yang guru paparkan. Hal tersebut tentunya berimbas pada indikatot-indikator yang lain. Pemaparan materi yang mendetail dan terperinci akan membuat siswa mudah mengingat. Kenaikan indikator mengingat yang semula pada siklus I mencapai 66% pada siklus II mencapai 79% artinya mengalami peningkatan sebesar 12% berimbas pada siswa mengerjakan soal pada media yaitu pada indikator mengisi pada siklus I 73% menjadi 88% mengalami peningkatan 15%, memilih dari 71% menjadi 85% mengalami peningkatan 14%, dan membedakan yang pada siklus I 68% menjadi 83% mengalami peningkatan 15%.

Peningkatan pada siklus II ini dikarenakan adanya perbaikan dari siklus I baik media maupun guru. Dari sisi media telah mengalami perbaikan pada kejelasan kontras yang diakibatkan setiap komputer mempunyai kontras yang berbeda-beda serta kesiapan alat atau komputer yang telah diperiksa terlebih dahulu serta penggunaan *software macromedia flash professional 8* bersifat *portable* sehingga komputer tidak mengalami hank. Pada aspek kegiatan guru telah mengalami perbaikan yaitu guru pada siklus II ini memaparkan materi dengan detail dan terperinci serta memberikan motivasi pada siswa yang belum atau kurang aktif pada siklus II. Pada aktivitas siswa sendiri aktivitas setiap indikator meningkat drasitis selain karena telah terbiasa menggunakan media ini perbaikan media dan aktivitas guru juga berpengaruh besar dalam aktivitas siswa itu sendiri. Meskipun ada

beberapa hal yang kurang optimal dalam penggunaan media ini namun secara keseluruhan penggunaan media ini telah berhasil mencapai target peneliti.

d. Releksi siklus II

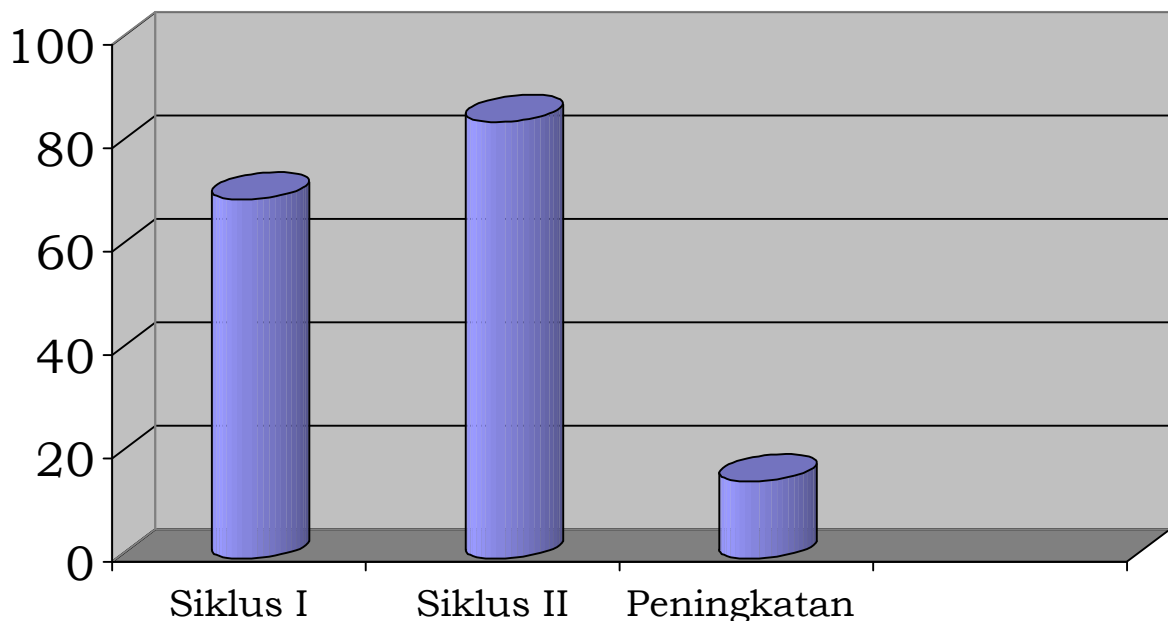
Tahap releksi merupakan tahap yang dilaksanakan untuk mengkaji tahapan yang dilakukan pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis observasi data siklus II bahwa peningkatan yang diperoleh sudah optimal, yang ditandai dengan kriteria yang telah tercapai, yaitu peningkatan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut dapat terlihat pada saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* aktivitas belajar siswa meningkat mulai dari indikator perhatian, bertanya, mengisi, memilih, mengingat, dan membedakan membuktikan bahwa siswa antusias dalam pembelajaran dan siswa aktif dalam pembelajaran. Observasi pada media teka-teki silang juga mengalami peningkatan dari siklus I yaitu kontras layar pada komputer yang kurang jelas dan terjadi hang atau mati pada komputer telah teratasi pada siklus II, meskipun tidak semua namun prosentase ketercapaian penggunaan media telah memenuhi kriteria sekalipun masih ada beberapa kendala dengan hal yang sama namun dampaknya tidak begitu besar pada proses pembelajaran prosentase telah mencapai kriteria yang diharapkan oleh peneliti.

Pada hasil kegiatan pada siklus II penggunaan media pembelajaran menggunakan *software macromedia flash professional 8* telah mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran IPS terpadu pada kelas VIIIB SMP Darul Hikmah. Penggunaan media tersebut mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dari kegiatan sebelum tindakan, siklus I dan telah mencapai target pada siklus II oleh sebab itu penelitian dihentikan pada siklus II.

4.5 Rekapitulasi Hasil Penelitian

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam kategori cukup aktif, karena tidak memenuhi target maka penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan berbagai perbaikan pada siklus I. Observasi pada siklus II aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan yaitu tergolong pada kategori sangat aktif.

Aktivitas belajar siswa pada siklus II yang tercermin selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* mengalami peningkatan pada seluruh indikator. Peningkatan Indikator pada siklus I dan siklus II dijelaskan melalui diagram berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Persentase Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

(Sumber: data primer yang diolah)

Diagram 4.1 menunjukkan aktivitas belajar siswa terus meningkat. Pada siklus I siswa memperoleh skor 65,5 dan terus meningkat pada siklus II sebesar 84,5 dengan peningkatan 15.

Berdasarkan hasil observasi siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan *macromedia flash professional 8* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII B SMP Darul Hikmah Sumpersari Keranjingan Jember.

4.6 Pembahasan

Sebelumnya telah diuraikan permasalahan yang terjadi pada kelas VIII B SMP Darul Hikmah adalah rendahnya aktivitas belajar siswa pada pelajaran IPS Terpadu. Hal ini yang melatarbelakangi penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Hasil observasi awal menunjukkan aktivitas belajar siswa kelas VIII B SMP Darul Hikmah Sumpersari Jember, ini dikarenakan banyaknya siswa yang masih gemar bermain pada saat jam pelajaran selain itu pada kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial sebagai akibat penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat beberapa semester ini menurut guru mata pelajaran IPS terpadu sangat rendah. Dari paparan tersebut maka peneliti mengajukan media pembelajaran berbasis permainan untuk mengatasi rendahnya aktifitas siswa pada kompetensi dasar tersebut. Media pembelajaran tersebut media pembelajaran yang menggunakan *software macromedia flash professional 8*.

Setelah melakukan observasi awal, kemudian dilanjutkan pada pelaksanaan siklus I dan siklus II yang diikuti oleh 28 siswa kelas VIII B SMP Darul Hikmah Kranjingan Sumpersari Jember telah terjadi peningkatan aktivitas yang signifikan. Observasi awal menunjukkan aktivitas belajar siswa dari enam indikator secara klasikal memperoleh prosentase 52% dengan kategori tidak aktif. Kemudian peneliti dan guru merencanakan tindakan siklus I dengan target aktifitas siswa belajar aktif. Hasil dari siklus I menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dari enam indikator secara klasikal memperoleh prosentase 69,5% dengan kriteria cukup aktif. Sekalipun terjadi peningkatan yang signifikan namun tiga indikator tidak mencapai

target, akibatnya berimbas pada nilai rata-rata yang hanya mencapai kriteria cukup aktif.

Mengacu pada data siklus I guru dan peneliti melakukan tindakan siklus II dengan memperbaiki beberapa aspek yang kurang optimal pada siklus I. Dari sisi media pembelajaran guru dan peneliti harus mempersiapkan peralatan sebelum pembelajaran dimulai, permasalahan pada media tersebut bisa berimbas pada kontras layar bahkan hank dan mati pada komputer. Pada aspek ini guru dan peneliti telah mempersiapkan peralatan dan pengecekan di antaranya penginstalan *software* secara *portable*. Dari sisi guru, memaparkan materi secara detail juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Selain itu guru harus memberikan motivasi pada awal pembelajaran dan pada saat pembelajaran berlangsung.

Hasil dari siklus II yang terdiri dari satu pertemuan menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami kenaikan yang sangat signifikan. Pada siklus I aktivitas belajar siswa memperoleh prosentase 69,5% dengan kategori cukup aktif sedangkan pada siklus II memperoleh prosentase secara klasikal yaitu 84,5% dengan kategori sangat aktif, artinya ada peningkatan 15% dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan adanya perbaikan tindakan siklus II yang mengacu pada kekurangan siklus I telah berjalan sebagaimana target yang ingin dicapai. Peningkatan prosentase tersebut diartikan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari enam poin yang diamati.

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS terpadu mengenai penggunaan media pembelajaran dengan *macromedia flash professional 8* juga menunjukkan respon positif. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan guru.;

“ ...saya lihat siswa mengalami kemajuan, saya lihat mereka secara tidak langsung bermain dan belajar, dan yang paling penting ialah ketika siswa mulai memperhatikan pelajaran maka otomatis mereka akan berimbas pada indikator yang lain, itu terlihat jelas pada siklus II...” (LDW, 39 tahun)

Hal ini dikarenakan guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai skenario dan media pembelajaran pada siklus II telah mengalami perbaikan, sehingga siswa

merasa tertarik dan mudah dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh wawancara peneliti dengan salah satu siswa kelas VIII B ;

“...saya sangat senang mengikuti pelajaran bu guru, karena bagi saya menarik tidak bosan, kemudian saya juga merasa senang karena pelajaran ini seperti permainan, saya juga bisa mengerti perkembangan teknologi....”

(MRR, 14 tahun)

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pengertian media pembelajaran menurut Rossi dan Breidle yaitu “ media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (dalam Sanjaya, 2008:212) . Dengan demikian stimulus berupa media pembelajaran dapat di respon positif oleh siswa sehingga memicu adanya aktivitas untuk mengikuti pelajaran hal itu sesuai pengertian aktivitas belajar siswa “aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar, kedua aktivitas itu selalu berkaitan. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional” (Sadiman (2005:100) dan sedangkan menurut Nasution (2000:86-87) “semua didaktif aktivitaslah asas yang terpenting, sebab belajar sendiri merupakan aktivitas. Tanpa kegiatan tidak mungkin seseorang belajar. Aktivitas anak terutama terdiri dari mendengar, mencatat, menjawab pertanyaan yang diajukan kepadanya”. Jadi setelah disimpulkan aktivitas belajar siswa adalah serangkaian kegiatan siswa yang ditunjukkan siswa sebagai akibat adanya keinginan berbuat dan bekerja sendiri sesuai dengan situasi yang dialami siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika digunakan media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa untuk mata pelajaran IPS terpadu kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial sosial dalam keluarga dan masyarakat kelas VIII B semester ganjil di SMP Darul Hikmah Jember tahun ajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan digunakannya media

pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIIIB semester ganjil di SMP Darul Hikmah Kranjangan Summersari Jember tahun ajaran 2012/2013 menjadi kategori sangat aktif.

4.7 Kekuatan dan Kelemahan

4.7.1 Kekuatan Penelitian

1. Penggunaan media pembelajaran menggunakan *software macromedia flash professional 8* selain bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa namun juga mengenalkan teknologi pada peserta didik.
2. Penggunaan media pembelajaran ini belum pernah digunakan sebelumnya, sehingga guru dapat mengembangkannya pada materi pembelajaran yang lain sesuai dengan kebutuhan.

4.7.2 Kelemahan

1. Penggunaan media pembelajaran ini memerlukan persiapan dan alat yang mendukung agar proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai skenario pembelajaran.
2. Keterampilan guru dalam penggunaan media ini sangat diutamakan, oleh sebab itu guru harus berlatih sebelum pembelajaran menggunakan media ini diterapkan.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa jika digunakannya media pembelajaran dengan *software macromedia flash professional 8* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII B SMP Darul Hikmah mata pelajaran IPS terpadu mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat semester ganjil tahun pelajaran 2012/2013. Hal ini dapat diketahui dari observasi pada pelaksanaan siklus II yang sudah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum diadakannya penelitian dan pelaksanaan siklus I, di samping itu juga terlihat pada saat proses belajar mengajar berlangsung dimana siswa sudah mulai aktif berperanserta dalam proses pembelajaran. Dengan tercapainya tujuan dan terbuktinya hipotesis penelitian, maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan media teka-teki silang dengan *macromedia flash professional 8* dapat digunakan atau diterapkan pada pelajaran IPS terpadu.

Peningkatan tersebut dapat dilihat pada data observasi aktivitas guru dan siswa. Pada aktivitas guru siklus I aktivitas guru mencapai prosentase 74,4% setelah mengalami perbaikan pada siklus II aktivitas guru mencapai prosentase 92,3% dalam artian meningkat 17,9%. Sementara aktivitas siswa pada pra siklus yang hanya memperoleh prosentase secara klasikal sebesar 52% pada siklus I mencapai 69,5% dengan rincian indikator perhatian yang semula memperoleh prosentase 62% menjadi 72% pada siklus, mengalami kenaikan 10%. Indikator bertanya pada pra siklus yang semula 56% menjadi 67% naik 11%, mengisi yang semula 58% menjadi 73% naik 15%, memilih yang pada pra siklus sangat rendah yaitu 28% menjadi 71% mengalami kenaikan 43%, mengingat yang semula 49% menjadi 66% naik 17%, membedakan yang semula 59% menjadi 68% mengalami kenaikan sebesar 9%.

Kenaikan-kenaikan setiap indikator pada siklus I sangat besar namun secara klasikal tidak mencapai target peneliti karena hanya mencapai 69,55% dengan kriteria cukup. Oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan pada siklus II dengan hasil indikator perhatian pada siklus I 72% menjadi 90% mengalami kenaikan sebesar 18%, indikator bertanya pada siklus I 67% menjadi 82% mengalami kenaikan sebesar 15%, indikator mengisi pada siklus I 73% menjadi 88% mengalami kenaikan sebesar 15%, indikator memilih pada siklus I 71% menjadi 85% mengalami kenaikan sebesar 14%, indikator mengingat pada siklus I 66% menjadi 79% mengalami kenaikan sebesar 13%, indikator perhatian pada siklus I 68% menjadi 83% mengalami kenaikan sebesar 15%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka saran yang dapat diberikan peneliti kepada guru untuk penggunaan media pembelajaran dengan *macromedia flash professional 8* dapat dijadikan alternatif pilihan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan juga dapat dijadikan sebagai masukan untuk penelitian tindakan kelas lebih lanjut guna menambah wawasan dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan disesuaikan pada kondisi kelas dalam proses pembelajaran.

DAFTAR BACAAN

- Arikunto. S. 2006 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad. A. 1997 *Media Pengajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Basir. 1988. *Evaluasi Pendidikan untuk Sekolah Menengah*. Surabaya :Airlangga University Press
- Dhani. 2005. *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Andi.
- Djmarah. S. B dan Aswan. 2006 *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ekawarna. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Gaung Persada.
- Hamalik.O. 1999 *Media pendidikan*. Bandung : Citra Adtya Bakti.
- Masnur. M. 2009 *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta : Indeks
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Nasution. 2000. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto, N. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sadiman. A. 2005 *Media Pendidikan, Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor- faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Universitas Jember. 2010 *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember : Penerbit Universitas Jember

Tim Proyek PGSM. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Yudhiantoro. 2005. *Panduan Lengkap Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Andi.

Yousda dan Arifin 1993 *Penelitian dan statistik pendidikan* . Jakarta : Bumi Aksara.

Karya ilmiah (tidak dipublikasikan)

Fitria N. T. 2008 *Efektifitas Penggunaan Media CD Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah siswa kelas X.M.1 semester Ganjil di SMK Negeri 1 Sukorambi Tahun pelajaran 2007-2008*

Ririn F.N. 2011. Peningkatan Aktivitas dan ketuntasan Hasil Belajar Fisika dengan Media *Macromedia Flash Profesional 8* dengan Setting Model Pembelajaran *Inquiry* Pada siswa IX SMP Negeri 1 Sukowono. Program Studi Pendidikan Fisika FKIP: Universitas Jember.

Internet

Andrianto. 2009. Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8. (serial online).

<http://www.scribd.com/doc/16169959/Pembuatan-Animasi-Dengan-Macro-Media-Flash-8-1>.

Alami, Fiki. 2005. *Pembuatan Media Pembelajaran dengan Macromedia Flash MX 2004*. (serial online) www.unila.ac.id

<http://warungflash.com/>

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

MATRIK PENELITIAN

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metodologi Penelitian
<p>“Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media Teka-Teki Silang Dengan Software Macromedia Flash Professional 8” (Studi Kasus Mata Pelajaran IPS Terpadu Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Berbagai Penyakit</p>	<p>Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa dengan digunakannya media pembelajaran dengan software Macromedia Flash 8 pada mata pelajaran IPS terpadu kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial sebagai akibat penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat kelas VIII B semester ganjil di SMP</p>	<p>Variabel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Macromedia flash professional 8 - Aktivitas belajar siswa 	<p>Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran teka – teki silang menggunakan Macromedia Flash 8 dengan mengukur peningkatan aktivitas belajar siswa.</p> <p>Aktivitas yang diamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Memperhatikan b. Bertanya c. Mengisi d. Memilih e. Mengingat 	<p>1. Responden: siswa kelas VIII B SMP Darul Hikmah.</p> <p>2. Informasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kepala sekolah - Guru mata pelajaran IPS terpadu kelas VIII B. <p>3. Hasil:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Wawancara - Dokumentasi 	<p>1. Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK)</p> <p>2. Penentuan daerah penelitian: SMP Darul Hikmah</p> <p>3. Penentuan subjek penelitian: siswa kelas VIII B</p> <p>4. Metode pengumpulan data:</p> <ul style="list-style-type: none"> - observasi - wawancara - dokumentasi <p>5. Analisis data:</p>

Sosial Sebagai Akibat Penyimpangan Sosial dalam Keluarga dan Masyarakat Kelas VIII B Semester Ganjil di SMP Darul Hikmah Tahun Ajaran 2012/2013)”.	Darul Hikmah Tahun Ajaran 2011/2012?		f. Membedakan		<ul style="list-style-type: none"> - Persentase aktivitas belajar siswa $Pa = \frac{n}{M} \times 100\%$ <ul style="list-style-type: none"> - Persentase Penggunaan Media dan observasi guru $P = \frac{n}{N} \times 100\%$
--	--------------------------------------	--	---------------	--	--

LAMPIRAN 2**PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****1. Pedoman wawancara**

No.	Data yang diambil	Sumber data
1.	Tingkat aktivitas siswa sebelum diadakan penelitian	Guru bidang studi IPS terpadu kelas VIIIB SMP Darul Hikmah
2.	Kendala yang dihadapi guru dalam proses belajar mengajar	
3.	Tanggapan guru bidang studi ekonomi tentang penggunaan media pembelajaran menggunakan macromedia flash professional 8	
4.	Tanggapan siswa tentang penggunaan pembelajaran menggunakan macromedia flash professional 8	Siswa kelas VIIIB SMP Darul Hikmah

2. Pedoman observasi

No.	Data yang diambil	Sumber data
1.	Hasil Observasi di kelas	Siswa kelas VIIIB SMP Darul Hikmah

3. Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang diambil	Sumber data
1.	Daftar nama siswa, dan persentase aktivitas siswa kelas VIIIB SMP Darul Hikmah pada pokok bahasan sebelumnya	Tata usaha dan Guru bidang studi IPS terpadu kelas VIIIB SMP Darul Hikmah
3.	Foto kegiatan belajar mengajar di kelas VIIIB SMP Darul Hikmah	Dari observer

LAMPIRAN 3

SILABUS

Nama Sekolah : SMP Darul Hikmah
 Mata Pelajaran : IPS terpadu
 Kelas/Semester : VIII/ Ganjil
 Standar Kompetensi : 3. Memahami Masalah Penyimpangan Sosial
 Alokasi Waktu : 4 x 45 menit

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/ Bahan/ Alat
3.1 Mengidentifikasi berbagai penyakit sosial (miras, judi, narkoba, HIV/AIDS, PSK dan sebagainya) sebagai akibat penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat	Pengertian penyimpangan sosial Bentuk – bentuk penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat Contoh penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat	Membaca kasus penyimpangan sosial di masyarakat dari buku pelajaran Mengamati bentuk – bentuk penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat Mencari contoh bentuk – bentuk penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat	Mengidentifikasi penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat Mengidentifikasi bentuk – bentuk penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat Memberi contoh penyimpangan sosial yang terjadi dalam keluarga dan masyarakat.	Pengisian TTS	2 x 45 menit	Referensi yang relevan LCD/Viewer

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/ Bahan/ Alat
	Penyebab perilaku menyimpang	Mencari contoh sebab-sebab perilaku menyimpang	Memberi contoh sebab perilaku menyimpang		2 x 45 menit	Referensi yang relevan
	Sifat-sifat penyimpangan	Menggolongkan sifat-sifat penyimpangan	Mengidentifikasi sifat-sifat penyimpangan			LCD/Viewer

LAMPIRAN 4**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****SEBELUM TINDAKAN**

Mata pelajaran : IPS terpadu

Kelas / Semester : VIII B / Ganjil

Nama Sekolah : SMP Darul Hikmah

Alokasi waktu : 2 x 45 Menit

1. Standart Kompetensi :

Memahami masalah penyimpangan sosial.

2. Kompetensi Dasar (KD) :

Mengidentifikasi berbagai penyakit sosial (miras, judi, narkoba HIV/Aids, PSK, dan sebagainya) sebagai akibat penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.

3. Indikator Pencapaian :

- Mengidentifikasi penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
- Mengidentifikasi bentuk –bentuk penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
- Memberi contoh penyimpangan sosial yang terjadi dalam keluarga dan masyarakat.

4. Tujuan Pembelajaran :

- Siswa mengidentifikasi penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
- Siswa mampu mengidentifikasi bentuk – bentuk penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
- Siswa mampu member contoh penyimpangan sosial yang terjadi dalam keluarga dan masyarakat.

5. Materi Pelajaran : (terlampir dilampiran)

- Teori penyimpangan sosial
- Bentuk – bentuk penyimpangan
- Sifat – sifat penyimpangan
- Contoh penyimpangan sosial

6. Pendekatan : Kontekstual**7. Metode Pembelajaran :**

- Ceramah

8. Szenario Pembelajaran

Langkah/ fase	Kegiatan Pembelajaran		Waktu
	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Megucapkan salam kemudian melakukan presensi • Menjelaskan cakupan materi pembelajaran. • Melakukan tanya tentang materi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab dan memperhatikan 	10 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan materi Penyimpangan social • Menugaskan siswa untuk membuat deskripsi tentang materi yang dijelaskan • Mengadakan latihan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak dan mencatat hal-hal yang di anggap penting. • Membuat deskripsi • Mengerjakan 	70 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan penguatan atas hasil penugasan yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak 	10 menit

	<p>dilakukan peserta didik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan <i>post test</i> • Membimbing peserta didik untuk memberikan refleksi. • Memberi gambaran umum materi yang akan datang. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab 	
--	--	--	--

9. Alat dan sumber pembelajaran :

a. Sumber pelajaran :

Buku IPS untuk SMP/Mts kelas VIII DEPDIKNAS

Jember , Oktober 2012

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMP Darul Hikmah

Guru Mata Pelajaran
Ilmu Pengetahuan Sosial

Sulaiman, S.Pd

Lusi Dwi Wahyuningtyas, SP.d

LAMPIRAN 5**RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN****SIKLUS I**

Mata pelajaran : IPS terpadu

Kelas / Semester : VIII B / Ganjil

Nama Sekolah : SMP Darul Hikmah

Alokasi waktu : 2 x 45 Menit

1. Standart Kompetensi :

Memahami masalah penyimpangan sosial.

2. Kompetensi Dasar (KD) :

Mengidentifikasi berbagai penyakit sosial (miras, judi, narkoba HIV/Aids, PSK, dan sebagainya) sebagai akibat penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.

3. Indikator Pencapaian :

- Mengidentifikasi penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
- Mengidentifikasi bentuk-bentuk penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
- Memberi contoh penyimpangan sosial yang terjadi dalam keluarga dan masyarakat.

4. Tujuan Pembelajaran :

- Siswa mampu menjelaskan pengertian penyimpangan sosial.

- Siswa mengidentifikasi penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
- Siswa mampu mengidentifikasi bentuk – bentuk penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
- Siswa mampu member contoh penyimpangan sosial yang terjadi dalam keluarga dan masyarakat.

5. Materi Pelajaran : (terlampir dilampiran)

- Penegertian penyimpanagan sosial
- Bentuk-bentuk penyimpanagan sosial dalam keluarga dan masyarakat
- Contoh penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat
- **Pendekatan** : Kontekstual

6. Metode Pembelajaran :

- Ceramah
- Tanya jawab

7. Skenario Pembelajaran :

Langkah/fase	Proses belajar mengajar	Aktivitas siswa	Alokasi waktu
Kegiatan awal / apersepsi	Guru membuka pelajaran dan memeriksa daftar hadir Guru menyampaikan tujuan pembelajaran Guru menyampaikan media yang akan dipakai	Siswa memperhatikan	15 menit

	<p>dan tata cara pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>macromedia flash professional 8</i> dengan <i>viewer</i> di depan kelas lab</p> <p>Guru memberikan motivasi</p>		
Kegiatan inti	<p>Guru menyajikan materi pembelajaran</p> <p>Guru mengarahkan siswa untuk membuka <i>software macromedia flash professional 8</i> yang telah terinstal pada masing-masing komputer lab</p> <p>Guru mengarahkan, membimbing dan menginstruksikan siswa untuk mengisi soal pada media baik yang menggunakan <i>dynamic text, static text</i> maupun memilih item benar atau salah</p> <p>Guru menyuruh siswa untuk memperlihatkan</p>	<p>Siswa memperhatikan</p> <p>Siswa membuka <i>software</i></p> <p>Siswa mengikuti instruksi guru, siswa mengerjakan soal pada media</p> <p>Siswa</p>	65 menit

	hasil pekerjaanya Guru meriview soal-soal yang terdapat pada media	memperlihatkan hasil pekerjaanya Siswa memperhatikan	
Kegiatan penutup	Guru membuka sesi pertanyaan Guru dan siswa menyimpulkan dan menjelaskan materi yang belum dipahami Guru memberikan penghargaan bagi siswa yang aktif Guru menutup pelajaran	Siswa bertanya	10 menit

8. Alat dan sumber pembelajaran :

a. Media dan alat pembelajaran :

Komputer, *viewer*, spidol, papan tulis. *Macromedia flash professional 8*

b. Sumber pelajaran :

Buku IPS untuk SMP/Mts kelas VIII DEPDIKNAS

9. Penilaian

a. Aspek yang diamati

- Aktivitas siswa, meliputi .
 - Perhatian
 - Bertanya
 - Mengisi
 - Memilih
 - Mengingat
 - Membedakan
- Penggunaan media pembelajaran
- Teknik penilaian
 - Aktivitas siswa melalui lembar observasi.
 - Penggunaan media pembelajaran dalam melalui lembar observasi.

Jember November 2012

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu

Peneliti

Lusi Dwi Wahyuningtyas, SP.d

Yanuar Hengky PS

LAMPIRAN 6**RENCANA PERBAIKAN PEMBELAJARAN****SIKLUS II**

Mata pelajaran : IPS terpadu

Kelas / Semester : VIII B / Ganjil

Nama Sekolah : SMP Darul Hikmah

Alokasi waktu : 2 x 45 Menit

1. Standart Kompetensi :

Memahami masalah penyimpangan sosial.

2. Kompetensi Dasar (KD) :

Mengidentifikasi berbagai penyakit sosial (miras, judi, narkoba HIV/Aids, PSK, dan sebagainya) sebagai akibat penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.

3. Indikator Pencapaian :

- Mengidentifikasi penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
- Mengidentifikasi bentuk –bentuk penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
- Memberi contoh penyimpangan sosial yang terjadi dalam keluarga dan masyarakat.

4. Tujuan Pembelajaran :

- Siswa mampu menjelaskan pengertian penyimpangan sosial.
- Siswa mampu mengidentifikasi penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
- Siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk penyimpangan sosial dalam keluarga dan masyarakat.
- Siswa mampu member contoh penyimpangan sosial yang terjadi dalam keluarga dan masyarakat.

5. Materi Pelajaran : (terlampir dilampiran)

6. Pendekatan : Kontekstual

7. Metode Pembelajaran :

- Ceramah
- Tanya jawab

8. Skenario Pembelajaran :

Langkah/fase	Proses belajar mengajar	Aktivitas siswa	Alokasi waktu
Kegiatan awal / apersepsi	Guru membuka pelajaran dan memeriksa daftar hadir Guru memeriksa komputer dan kesiapan lab terkait penggunaan media Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	Siswa memperhatikan	15 menit

	<p>Guru menyampaikan media yang akan dipakai dan tata cara pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>macromedia flash professional 8</i> dengan <i>viewer</i> di depan kelas lab</p> <p>Guru memberikan motivasi</p>		
Kegiatan inti	<p>Guru menyajikan materi pembelajaran</p> <p>Guru mengarahkan siswa untuk membuka <i>software macromedia flash professional 8</i> yang telah terinstal pada masing-masing komputer lab</p> <p>Guru mengarahkan, membimbing dan menginstruksikan siswa untuk mengisi soal pada media baik yang menggunakan <i>dynamic text, static text</i> maupun memilih item benar atau salah</p> <p>Guru menyuruh siswa untuk memperlihatkan hasil pekerjaanya</p>	<p>Siswa memperhatikan</p> <p>Siswa membuka <i>software</i></p> <p>Siswa mengikuti instruksi guru, siswa mengerjakan soal pada media</p> <p>Siswa memperlihatkan hasil pekerjaanya</p>	65 menit

	Guru meriview soal-soal yang terdapat pada media	Siswa memperhatikan	
Kegiatan penutup	Guru membuka sesi pertanyaan Guru dan siswa menyimpulkan dan menjelaskan materi yang belum dipahami Guru memberikan penghargaan bagi siswa yang aktif Guru menutup pelajaran	Siswa bertanya	10 menit

9. Alat dan sumber pembelajaran :

a. Media dan alat pembelajaran :

Komputer, *viewer*, spidol, papan tulis, *macromedia flash professional 8*

b. Sumber pelajaran :

Buku IPS untuk SMP/Mts kelas VIII DEPDKNAS

10. Penilaian

A. Penilaian

a. Aspek yang diamati

- Aktivitas siswa, meliputi .
 - Perhatian
 - Bertanya

- Mengisi
- Memilih
- Mengingat
- Membedakan
- Penggunaan media pembelajaran
- Teknik penilaian
 - Aktivitas siswa melalui lembar observasi.
 - Penggunaan media pembelajaran dalam melalui lembar observasi.

Jember , November 2012

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu

Peneliti

Lusi Dwi Wahyuningtyas, SP.d

Yanuar Hengky PS

LAMPIRAN 7

MATERI PEMBELAJARAN

a. Pengertian Penyimpangan Sosial

Penyimpangan adalah segala bentuk yang tidak menyesuaikan diri dengan kehendak masyarakat. Penyimpangan terjadi apabila seorang atau kelompok tidak mematuhi norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat. Penyimpangan terhadap nilai dan norma dalam masyarakat disebut dengan deviasi (*deviation*), sedangkan pelaku atau individu yang melakukan penyimpangan disebut devian (*deviant*).

Berikut ini pengertian penyimpangan sosial yang di kemukakan oleh beberapa tokoh.

1. James W van de Zanden, penyimpangan sosial sebagai perilaku yang oleh sejumlah besar orang di anggap tercela dan di luar batas toleransi.
2. Bruce J. Cohen, penyimpangan sosial sebagai perbuatan yang mengabaikan norma dan terjadi jika seseorang atau kelompok tidak mematuhi patokan baku dalam masyarakat (dalam buku Sosiologi ; Suatu Pengantar, Terjemahan).

b. Bentuk-bentuk penyimpangan

Salah satunya adalah sebagai berikut.

1. Penyimpangan primer

Penyimpangan ini hanya bersifat sementara dan tidak di ulang kembali cirri – cirri nya sebagai berikut.

1. Hanya bersifat sementara
2. Gaya hidup tidak di dominasi oleh perilaku menyimpang, dan
3. Masih dapat di terima secara sosial.

2. Penyimpangan sekunder

Seseorang secara khas memperlihatkan perilaku menyimpang dan secara umum di kenal sebagai seseorang yang menyimpang.

Cirri – cirri nya sebagai berikut.

1. Masyarakat tidak bisa menerima individu semacam itu,
2. Masyarakat umum telah mengetahuinya, dan
3. Gaya hidupnya di dominasi oleh perilaku menyimpang.

3. Penyimpangan Individu

Apabila seseorang melakukan penyimpangan dari subkebudayaan yang telah mapan dan nyata nyata menolak norma –norma tersebut.

Cirri – cirri nya sebagai berikut :

1. Bertindak sendirian
2. Tidak merencanakan penyimpangan dengan siapa pun.

4. Penyimpangan kelompok

Penyimpangan ini adalah kegiatan yang di lakukan kelompok secara kolektif dengan cara yang bertentangan terhadap norma-norma yang berlaku.

Contoh ; geng kejahatan, sindikat teorisme, dan mafia.

c. Contoh Penyimpangan Sosial

Antara lain adalah sebagai berikut.

1. Penyalahgunaan narkotika

Penyalahgunaan narkotika dengan dosis teratur dapat bermanfaat untuk keperluan kesehatan, yaitu suntikan dalam peruses pembedahan. Penggunaan dengan dosis melampaui dapat menimbulkan efek negative, yakni overdoasis.

2. Perilaku seksual di luar nikah

Adnya gambar – gambar porno bai itu di media cetak dan di media elektronik. Akibat penyimpangan seksual yang paling mengerikan saatini adalah. Penyakit AIDS.

3. Perilaku kriminal lainnya

Antara lain seperti pencurian, perampokan, dan pembunuhan juga termasuk dalam perilaku menyimpang yang sering di lakukan oleh orang – orang yang tidak mempunyai tanggung jawab.

2. Homoseksualitas

Homoseksualitas adalah kecenderungan seseorang untuk tertarik kepada sesama jenis kelamin sebagai mitra seksual nya.

3. Kenakalan remaja

Kenakalan remaja sering menimbulkan kecemasan sosial karena remaja sebagai generasi penerus terperosok ke arah perilaku negative.

4. Perkelahian pelajar

Perkelahian pelajar sebenarnya termasuk dalam kenakalan remaja karena merupakan bentuk perilaku menyimpang.

d. Penyebab Perilaku Menyimpang

Tidak semua individu mampu mengidentifikasi diri dengan nilai dan norma yang berlaku di dalam masyarakat. Adapun faktor-faktor penyebab timbulnya perilaku penyimpangan adalah sebagai berikut.

1. Perbedaan status (kesenjangan) sosial antara si kaya dan si miskin yang sangat mencolok mengakibatkan timbulnya rasa iri dan dengki sehingga terjadilah tindak korupsi dan kolusi.
2. Banyaknya pemuda putus sekolah (drop out) dan pengangguran. mereka yang tidak punya keahlian tidak mungkin bisa bekerja di perkantoran, padahal mereka membutuhkan sandang, pangan, dan tempat tinggal.

e. Sifat-sifat Penyimpangan

Sifat-sifat nya antara lain di bawah ini.

1. Penyimpangan yang bersifat positif
Penyimpangan ini tidak sesuai dengan aturan-aturan yang berlaku
2. Penyimpangan yang bersifat negative

Pada umumnya penyimpangan ini bercenderung ke arah nilai-nilai sosial yang di pandang rendah dan buruk sehingga dapat terjadi pembunuhan, perampokan, dan lain-lain.

LAMPIRAN 8**PEDOMAN WAWANCARA****A. Wawancara dengan guru mata pelajaran IPS terpadu sebelum pelaksanaan tindakan.**

1. Bagaimana proses belajar mengajar di dalam kelas selama ini?
2. Kendala apa yang sering ibu hadapi dalam proses belajar selama ini?
3. Media apa saja yang pernah ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
4. Bagaimana aktivitas siswa selama ini?

B. Wawancara dengan guru mata pelajaran IPS terpadu sesudah pelaksanaan tindakan.

1. Bagaimana pendapat ibu saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran *macromedia flash professional 8*?
2. Apakah menurut ibu dengan penggunaan media ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa?
3. Apa kendala yang dihadapi ibu saat menggunakan media ini?
4. Apa saran ibu terhadap penggunaan media ini?

C. Wawancara dengan siswa sebelum pelaksanaan tindakan.

1. Apakah kamu menyukai pelajaran IPS terpadu?
2. Apa pendapatmu tentang pelajaran IPS terpadu?
3. Bagaimana pendapatmu tentang cara mengajar guru pelajaran IPS terpadu?

4. Kegiatan apa yang kamu lakukan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung?

D. Wawancara dengan siswa setelah pelaksanaan tindakan.

1. Bagaimana perasaan kamu ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang baru saja dilaksanakan?
2. Apakah kamu mengalami kesulitan pada saat pembelajaran dilaksanakan?
3. Bagaimana pendapat kamu pelaksanaan pembelajaran yang baru dilaksanakan jika dibandingkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang biasa dilaksanakan oleh guru?

LAMPIRAN 9**TRANSKRIP HASIL WAWANCARA****SEBELUM TINDAKAN****Transkrip hasil wawancara guru mata pelajaran IPS terpadu.**

Peneliti : Bagaimana poses belajar mengajar dalam kelas selama ini bu?

Guru : Kalau saya ceramah terus kadang siswa gak memperhatikan, malah kadang main-main.

Peneliti : Kendala apa saja yang sering ibu hadapi selama ini?

Guru : Banyak, dari siswa sendiri ada, dari materi tergantung situasi belajar , yang paling menonjol itu siswa sering males-malesan, tidak memperhatikan pelajaran.

Peneliti : Selama ini ibu memakai media apa saja dalam proses pembelajaran?

Guru : Saya pernah pake compact disk (CD), mereka antusias dalam mengikuti pelajaran saya mas.

Peneliti : Bagaimana aktivitas siswa selama ini bu?

Guru : Kalau aktivitas siswa yang jelas sering main-main dalam kelas, ngobrol dengan teman sebangku saat pelajaran berlangsung, mungkin karena mereka sedang dalam peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa ditambah lagi kelas ini hanya putra semua. Selain itu beberapa semester terakhir aktiviatas siswa selalu rendah pada kompetensi dasar mengidentifikasi berbagai penyakit sosial dalam keluarga dan masyarakat jika disbanding dengan materi lainnya.

Transkrip wawancara dengan siswa

a. Ach. Ainur Rofiqi

Peneliti : Apakah kamu menyukai pelajaran IPS terpadu?

Siswa : kadang suka kadang membosankan

Peneliti : Apa pendapat kamu tentang pelajaran IPS terpadu?

Siswa : pelajarannya enak, banyak cerita dari bu guru.

Peneliti : Bagaimana pendapatmu tentang cara mengajar guru IPS terpadu?

Siswa : kadang bosan saat bu guru ceramah

Peneliti : Apa yang kamu lakukan saat pelajaran berlangsung?

Siswa : Kadang memperhatikan tapi kadang juga main-main

Ogie Ardiansyah

Peneliti : Apakah kamu menyukai pelajaran IPS terpadu?

Siswa : Suka, tapi kadang teman-teman ramai, jadi suara bu guru tidak terdengar

Peneliti : Apa pendapat kamu tentang pelajaran IPS terpadu?

Siswa : Enak , saat bu guru menerangkan saya tinggal mendengarkan

Peneliti : Bagaimana pendapatmu tentang cara mengajar guru IPS terpadu?

Siswa : Enak, tapi sering gak kedengeran soalnya temen-temen rame

Peneliti : Apa yang kamu lakukan saat pelajaran berlangsung?

Siswa : Memperhatikan bu guru, tapi kadang mainan buku oret-oretan

SETELAH TINDAKAN**Transkrip wawancara guru mata pelajaran IPS terpadu setelah tindakan**

Peneliti : Bagaimana pendapat ibu saat pembelajaran menggunakan media teka-teki silang menggunakan macromedia flash professional 8?

Guru : Saya lihat siswa mengalami kemajuan,saya lihat mereka secara tidak langsung bermain dan belajar, dan yang paling penting ialah ketika siswa mulai memperhatikan pelajaran maka otomatis mereka akan berimbas pada indikator yang lain, itu terlihat jelas pada siklus II.

Peneliti : Apakah menurut ibu dengan penggunaan media ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa?

Guru : Iya jelas, perkembangannya dapat dilihat pada setiap pertemuan.

Peneliti : Apa kendala yang dihadapi ibu saat menggunakan media ini?

Guru : Kendala secara umum tidak ada, hanya saja perlu pembiasaan.

Peneliti : Apa saran ibu terhadap penggunaan media ini?

Guru : saran saya sebelum kegiatan pembelajaran ini dimulai sebaiknya dilakukan pengecekan komputer yang akan digunakan, agar proses pembelajaran tidak terhambat.

Transkrip wawancara dengan siswa setelah tindakan

a. M. Rofi Romadhoni

Peneliti : Bagaimana perasaan kamu ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang baru saja dilaksanakan?

Siswa : saya sangat senang mengikuti pelajaran bu guru, karena bagi saya menarik tidak bosan, kemudian saya juga merasa senang karena pelajaran ini seperti permainan, saya juga bisa mengerti perkembangan teknologi.

Peneliti : Apakah kamu mengalami kesulitan pada saat pembelajaran dilaksanakan?

Siswa : Waktu komputer saya tidak hidup dan harus pindah ke momputer yang saja.

Peneliti : Bagaimana pendapat kamu pelaksanaan pembelajaran yang baru dilaksanakan jika dibandingkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang biasa dilaksanakan oleh guru?

Siswa : Pelajaran tidak seperti biasanya, saya suka.

b. Wasalatur Rohman

Peneliti : Bagaimana perasaan kamu ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang baru saja dilaksanakan?

Siswa : saya senang sekal, bisa bermain sekaligus mengikuti pelajaran.

Peneliti : Apakah kamu mengalami kesulitan pada saat pembelajaran dilaksanakan?

Siswa : Tidak ada, saya senang mengikuti pelajaran ibu guru

Peneliti : Bagaimana pendapat kamu pelaksanaan pembelajaran yang baru dilaksanakan jika dibandingkan dengan pelaksanaan pembelajaran yang biasa dilaksanakan oleh guru?

Siswa : saya suka, pelajaran tidak seperti biasanya

LAMPIRAN 10

Hasil Observasi Awal Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIIIB SMP Darul Hikmah

No	Nama	Perhatian			Skor	Bertanya			Skor	Mengisi			Skor	Memilih			Skor	Mengingat			Skor	Membedakan			Skor	Skor setiap siswa	Skor rata-rata	Keterangan					
		1	2	3		1	2	3		1	2	3		1	2	3		1	2	3		1	2	3									
1	Abdul Mu'is	√		√	3				1				1				1			1				1	10	41,7	Tidak aktif						
2	Ach. Ainur Rofiqi		√		2	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√		√	3				1	14	58,3	Tidak aktif					
3	Afantri				1	√		√	3	√		√	3	√		√	3		√	√	3				1	14	58,3	Tidak aktif					
4	Ahmad Bagas Sakuri				1				1				1				1		√		2				1	9	37,5	Tidak aktif					
5	Hmad Fakhri Rahmatullah		√		2				1				1				1				1				1	7	33,3	Tidak aktif					
6	Didin Dwi Cahyono	√		√	3				1	√		√	3				1	√			2				1	13	54,1	Tidak aktif					
7	Fathur Rosi		√	√	3	√	√		3	√		√	3	√	√		3	√		√	3				1	15	62,5	Cukup aktif					
8	Habi Bunnanjar		√		2				1		√		2				1	√			2				1	9	37,5	Tidak aktif					
9	Lukman		√		2	√		√	3				1	√		√	3				1				1	9	37,5	Tidak aktif					
10	M. Fauzi Rohman	√			2	√			2				1	√			2				1				1	9	37,5	Tidak aktif					
11	M. Syfan Hidayatullah	√		√	3				1		√		2				1	√	√		3				1	13	54,1	Tidak aktif					
12	M. Yunis Alfani		√		2				1	√		√	3				1				1				1	10	41,7	Tidak aktif					
13	M. Rofi Romadhoni	√		√	3				1		√		2				1	√	√		3				1	10	41,7	Tidak aktif					
14	Zulkarnain Malik Z	√	√		3				1	√		√	3				1				1				1	10	41,7	Tidak aktif					
15	Moch. Syafitri				1	√		√	3	√	√		3	√		√	3				1				1	11	45,8	Tidak aktif					
16	Mohammad Gufron	√		√	3		√		2				1		√		2	√		√	3				1	12	50	Tidak aktif					
17	Mohammad Hanafi	√			2				1	√		√	3				1	√		√	3				1	13	54,1	Tidak aktif					
18	Muhammad Fikron A				1				1		√	√	3				1				1				1	9	37,5	Tidak aktif					
19	Ogie Ardiansyah				1		√		2		√		2		√		2				1				1	8	33,3	Tidak aktif					
20	Retno Afandi	√	√		3	√		√	3				1	√		√	3	√		√	3				1	13	54,1	Tidak aktif					
21	Salim				1		√	√	3	√			2		√	√	3	√		√	3				1	11	45,8	Tidak aktif					
22	Sygebg A. P	√	√		3				1	√		√	3				1		√		2				1	13	54,1	Tidak aktif					
23	Ubaidillah Alfi				1		√		2	√			2		√		2				1				1	9	37,5	Tidak aktif					
24	Vicky Prasetyo A	√		√	3	√			2				1	√			2				1				1	10	41,7	Tidak aktif					
25	Wasalatur Rohman	√		√	3				1				1				1	√		√	3				1	7	33,3	Tidak aktif					
26	Samsil Komar	√	√	√	4		√		2	√	√		3		√		2	√		√	3				1	16	66,7	Cukup aktif					
27	Fahmi Daula				3				2				1				2				3				1	6	25	Tidak aktif					
28	Lukman Sardi	√		√	1		√	√	3		√	√	3		√	√	3	√		√	3				1	7	33,3	Tidak aktif					
Σ skor masing-masing aspek		62				49				58				56				49				28											
Kategori aktivitas belajar		Cukup				Tidak aktif				Tidak aktif				Tidak aktif				Tidak aktif				Tidak aktif											

LAMPIRAN 11

Hasil Observasi Siklus I Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII B SMP Darul Hikmah

No	Nama	Perhatian			Skor	Bertanya			Skor	Mengisi			Skor	Memilih			Skor	Mengingat			Skor	Membedakan			Skor	Skor setiap siswa	Skor rata-rata	Keterangan				
		1	2	3		1	2	3		1	2	3		1	2	3		1	2	3		1	2	3								
1	Abdul Mu'is		√	√	3		√	√	3			√	2	√	√	√	4	√	√		3			√	2	15	62,5	Cukup aktif				
2	Ach. Ainur Rofiqi	√			2	√			2			√	2	√	√	√	4			√	2			√	2	10	41,6	Tidak Aktif				
3	Afantri			√	2			√	2	√			2			√	2	√			2	√			2	12	50	Tidak Aktif				
4	Ahmad Bagas Sakuri			√	2			√	2	√			2			√	2	√			2	√			2	12	50	Tidak Aktif				
5	Hmad Fakhri Rahmatullah	√	√	√	4	√		√	3			√	2	√			2		√	√	3			√	2	16	66,7	Cukup aktif				
6	Didin Dwi Cahyono	√	√	√	4	√			2	√	√	√	4	√			2	√			2	√		√	3	17	70,3	Aktif				
7	Fathur Rosi	√	√	√	4			√	2	√	√	√	4			√	2		√	√	3	√	√		3	18	75	Aktif				
8	Habi Bunnanjar			√	2			√	2		√	√	3			√	2	√		√	3	√		√	3	15	62,5	Cukup aktif				
9	Lukman			√	2			√	2	√			2	√			2	√	√		3	√	√		3	12	50	Tidak Aktif				
10	M. Fauzi Rohman	√			2	√			2			√	2	√			2			√	2			√	2	12	50	Tidak Aktif				
11	M. Syfan Hidayatullah			√	2	√			2			√	2			√	2			√	2			√	2	12	50	Tidak Aktif				
12	M. Yunis Alfani	√	√	√	4			√	2	√	√	√	4	√	√	√	4	√			2	√			2	18	75	Aktif				
13	M. Rofi Romadhoni			√	2	√		√	3	√			2	√	√	√	4			√	2	√	√		3	16	66,7	Cukup aktif				
14	Zulkarnain Malik Z	√			2	√	√		3			√	2			√	2			√	2			√	2	13	52,2	Tidak Aktif				
15	Moch. Syafitri	√			2	√		√	3	√			2	√	√	√	4	√			2	√			2	15	62,5	Cukup aktif				
16	Mohammad Gufron		√	√	3	√	√		3			√	2			√	2	√			2	√			2	15	62,5	Cukup aktif				
17	Mohammad Hanafi	√		√	3			√	2	√	√	√	4	√			2			√	2		√	√	3	16	66,7	Cukup aktif				
18	Muhammad Fikron A		√	√	3			√	2			√	2	√			2	√		√	3	√			2	14	58,3	Tidak Aktif				
19	Ogie Ardiansyah	√			2	√			2	√			2		√	√	3	√	√		3		√	√	3	15	62,5	Cukup aktif				
20	Retno Afandi			√	2			√	2	√			2	√		√	3		√	√	3	√			2	14	58,3	Tidak Aktif				
21	Salim	√			2	√			2		√	√	3		√	√	3	√			2	√			2	14	58,3	Tidak Aktif				
22	Sygeb A. P			√	2	√	√		3	√		√	3	√			2			√	2		√	√	3	15	62,5	Cukup aktif				
23	Ubaidillah Alfi			√	2			√	2		√	√	3			√	2			√	2	√			2	13	52,2	Tidak Aktif				
24	Vicky Prasetyo A	√			2	√			2	√	√	√	4			√	2	√		√	3			√	2	15	62,5	Cukup aktif				
25	Wasalatur Rohman	√			2	√			2	√	√	√	4		√	√	3	√			2			√	2	15	62,5	Cukup aktif				
26	Samsil Komar			√	2		√	√	3			√	2	√			2			√	2	√		√	3	14	58,3	Tidak Aktif				
27	Fahmi Daula	√	√	√	4			√	2		√	√	3	√			2			√	2			√	2	15	62,5	Cukup aktif				
28	Lukman Sardi	√	√	√	4			√	2	√			2	√			2			√	2		√		2	14	58,3	Tidak aktif				
Σ skor masing-masing aspek		72				67				73				71				66				68										
Kategori aktivitas belajar		Aktif				Aktif				Aktif				Cukup aktif				Cukup aktif				Cukup aktif					69,55		Cukup Aktif			

LAMPIRAN 12

Hasil Observasi Siklus II Aktivitas Belajar Siswa Kelas VIII B SMP Darul Hikmah

No	Nama	Perhatian			Skor	Bertanya			Skor	Mengisi			Skor	Memilih			Skor	Mengingat			Skor	Membedakan			Skor	Skor setiap siswa	Skor rata-rata	Keterangan
		1	2	3		1	2	3		1	2	3		1	2	3		1	2	3		1	2	3				
1	Abdul Mu'is	√	√		3	√	√	√	4	√	√		3	√		√	3	√	√		3	√		√	3	19	79,1	Aktif
2	Ach. Ainur Rofiqi	√		√	3	√	√		3	√	√		3	√		√	3	√		√	3	√		√	3	18	75	Aktif
3	Afantri	√	√		3	√	√	√	4	√	√		3		√		2			√	2	√	√	√	4	16	66,7	Cukup aktif
4	Ahmad Bagas Sakuri	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√		√	3	18	75	Aktif
5	Hmad Fakh Rahmatullah	√	√	√	4	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√		√	3	19	79,1	Aktif
6	Didin Dwi Cahyono	√	√	√	4	√		√	3	√	√		3	√		√	3	√	√		3	√		√	3	19	79,1	Aktif
7	Fathur Rosi	√	√		3	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√		√	3	18	75	Aktif
8	Habi Bunnanjar	√	√	√	4	√			2	√	√		3	√	√	√	4	√		√	3	√			2	18	75	Aktif
9	Lukman	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√		√	3		√		2	√		√	3	17	70,8	Aktif
10	M. Fauzi Rohman	√		√	3	√		√	3	√	√	√	4	√		√	3			√	2	√		√	3	18	75	Aktif
11	M. Syfan Hidayatullah	√	√		3	√	√		3	√		√	3		√		3	√	√		3	√	√	√	4	19	79,1	Aktif
12	M. Yunis Alfani	√	√		3	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√			2	√	√		3	17	70,8	Aktif
13	M. Rofi Romadhoni	√	√		3	√		√	3	√	√		3	√	√		3	√	√	√	4	√	√	√	4	20	83,3	Sangat aktif
14	Zulkarnain Malik Z	√		√	4		√		3	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√		√	3	19	79,1	Aktif
15	Moch. Syafitri	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√	√	√	4	√		√	3	√		√	3	19	79,1	Aktif
16	Mohammad Gufron	√		√	3	√	√		3	√		√	3	√	√		3	√	√	√	4		√		3	19	79,1	Aktif
17	Mohammad Hanafi	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√		√	3			√	2	√		√	3	17	70,8	Aktif
18	Muhammad Fikron A	√	√		3	√		√	3	√	√	√	4	√		√	3	√		√	3	√	√		3	19	79,1	Aktif
19	Ogie Ardiansyah	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√	√	√	4	√	√		3	√		√	3	19	79,1	Aktif
20	Retno Afandi	√		√	3	√		√	3	√		√	3	√	√		3	√	√		3	√	√	√	4	19	79,1	Aktif
21	Salim	√	√		3	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√	√	4	√	√		3	√	√		3	21	87,5	Sangat aktif
22	Sygebg A. P	√		√	3	√		√	3	√	√		3	√		√	3	√		√	3	√			2	17	70,8	Aktif
23	Ubaidillah Alfi	√		√	3	√		√	3	√	√	√	4	√		√	3	√		√	3	√	√		3	19	79,1	Aktif
24	Vicky Prasetyo A	√		√	3	√	√		3	√		√	3	√	√		3	√		√	3	√			2	17	70,8	Aktif
25	Wasalatur Rohman	√		√	3	√			2	√		√	3	√			2	√	√		3	√			2	15	62,5	Sangat aktif
26	Samsil Komar	√	√	√	4	√	√		3	√	√		3	√	√		3	√		√	3	√	√		3	19	79,1	Aktif
27	Fahmi Daula	√		√	3	√			2	√		√	3	√		√	3			√	2	√		√	3	16	66,7	Cukup aktif
28	Lukman Sardi	√		√	4	√			2	√		√	3	√		√	3			√	2	√		√	3	15	62,5	Cukup aktif
Σ skor masing-masing aspek		90			82			88			85			79			83											
Kategori aktivitas belajar		Sangat aktif			Sangat aktif			Sakit aktif			Aktif			Sangat aktif			Sangat aktif						84,5			Sangat aktif		

LAMPIRAN 13

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS I

No	Aspek yang diamati	Skor masing-masing aspek		
		1	2	3
Pendahuluan				
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√
2	Guru mengkaitkan pembelajaran dengan pengetahuan awal	√		
3	Guru menjelaskan penggunaan media pembelajaran			√
4	Guru memberikan motivasi	√		
Kegiatan Inti				
5	Guru menjelaskan materi		√	
6	Guru mengarahkan siswa untuk membuka <i>software macromedia</i> yang telah terinstal pada komputer.		√	
7	Guru mengarahkan, membimbing dan menginstruksikan siswa untuk mengisi soal pada media baik yang menggunakan <i>dynamic text</i> , <i>static text</i> maupun memilih item benar atau salah			√
8	Guru menyuruh siswa untuk memperlihatkan hasil pekerjaannya			√
9	Guru menjelaskan item soal pada jawaban yang erat kaitannya dengan kompetensi dasar		√	
Penutup				
10	Guru membuka sesi pertanyaan			√
11	Guru mengulas materi yang belum di			√

	pahami			
12	Guru memberikan pengakuan atau penghargaan kepada siswa yang aktif.		√	
13	Guru menyimpulkan materi pembelajaran	√		

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{31}{36} \times 100\% = 74,4\%$$

Jember, November 2012

Observer

(.....)

LAMPIRAN 14

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS II

No	Aspek yang diamati	Skor masing-masing aspek		
		1	2	3
Pendahuluan				
1	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran			√
2	Guru mengkaitkan pembelajaran dengan pengetahuan awal		√	
3	Guru menjelaskan penggunaan media pembelajaran			√
4	Guru memberikan motivasi		√	
Kegiatan Inti				
5	Guru menjelaskan materi			√
6	Guru mengarahkan siswa untuk membuka <i>software macromedia</i> yang telah terinstal pada komputer.			√
7	Guru mengarahkan, membimbing dan menginstruksikan siswa untuk mengisi soal pada media baik yang menggunakan <i>dynamic text</i> , <i>static text</i> maupun memilih item benar atau salah			√
8	Guru menyuruh siswa untuk memperlihatkan hasil pekerjaannya			√
9	Guru menjelaskan item soal pada jawaban yang erat kaitannya dengan kompetensi dasar			√
Penutup				
10	Guru membuka sesi pertanyaan			√
11	Guru mengulas materi yang belum di			√

	pahami			
12	Guru memberikan pengakuan atau penghargaan kepada siswa yang aktif.			√
13	Guru menyimpulkan materi pembelajaran		√	

$$P = \frac{36}{39} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{39} \times 100\% = 92,3 \%$$

Jember, November 2012

Observer

(.....)

LAMPIRAN 15

**Lembar Observasi Penggunaan Macromedia Flash Profesional 8 Dalam
Pembelajaran Siklus 1**

No	Aspek yang diamati	Skor masing-masing aspek		
		1	2	3
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan			√
2.	Mencakup seluruh materi		√	
3.	Kejelasan tampilan		√	
4.	Kepadatan media tiap <i>frame</i>			√
5.	Karakter huruf dalam <i>frame</i> normal dan tidak terlalu dihias		√	

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{12}{15} \times 100\% = 80$$

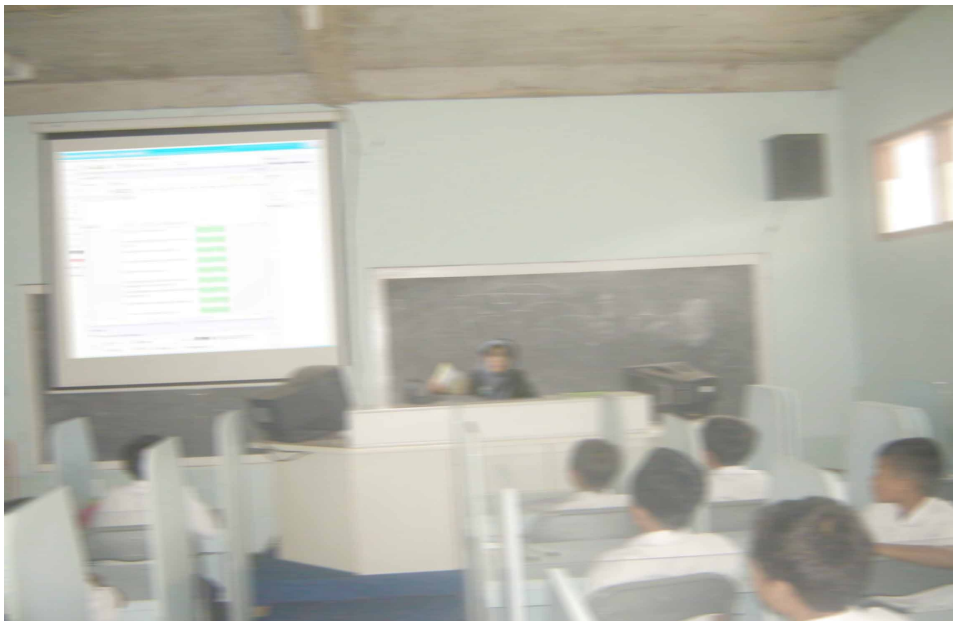
LAMPIRAN 16

Lembar Observasi Penggunaan Macromedia Flash Profesional 8 Dalam Pembelajaran Siklus 2

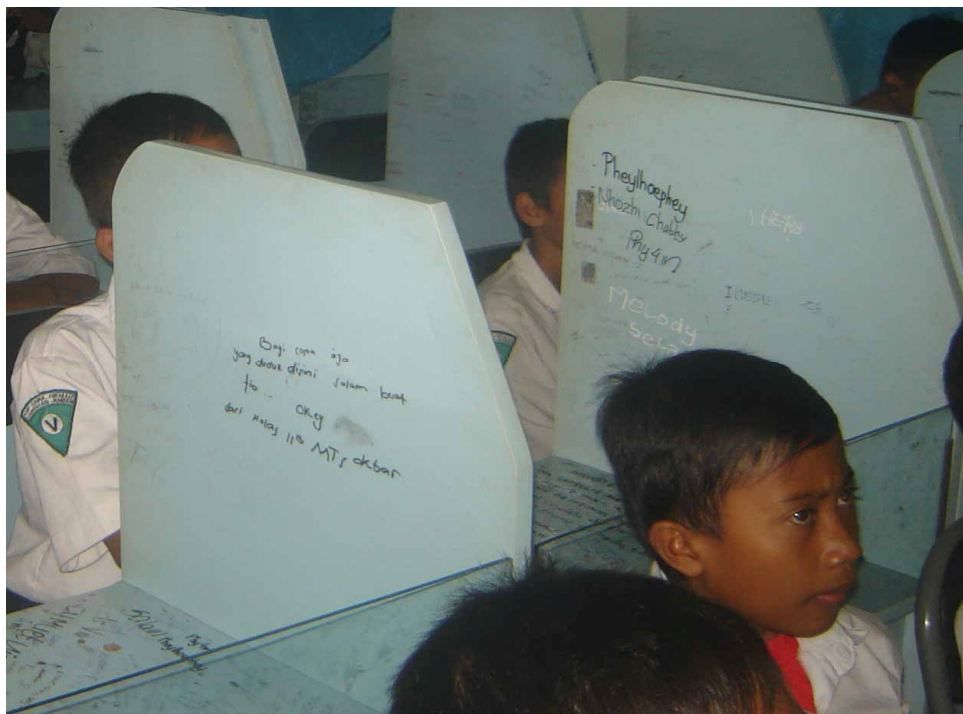
No	Aspek yang diamati	Skor masing-masing aspek		
		1	2	3
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan			√
2.	Mencakup seluruh materi		√	
3.	Kejelasan tampilan		√	
4.	Kepadatan media tiap <i>frame</i>			√
5.	Karakter huruf dalam <i>frame</i> normal dan tidak terlalu dihias			√

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{14}{15} \times 100\% = 86,6 \%$$

LAMPIRAN 17**Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran**

Siswa mengisi media dengan bimbingan guru



Pembelajaran dilakukan pada lab komputer



Siswa bertanya

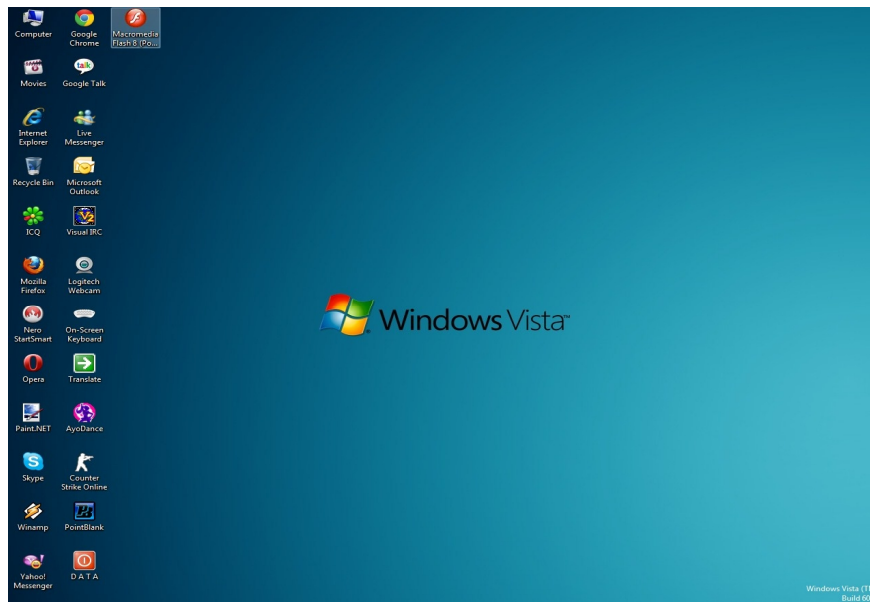


Siswa memperhatikan penjelasan guru

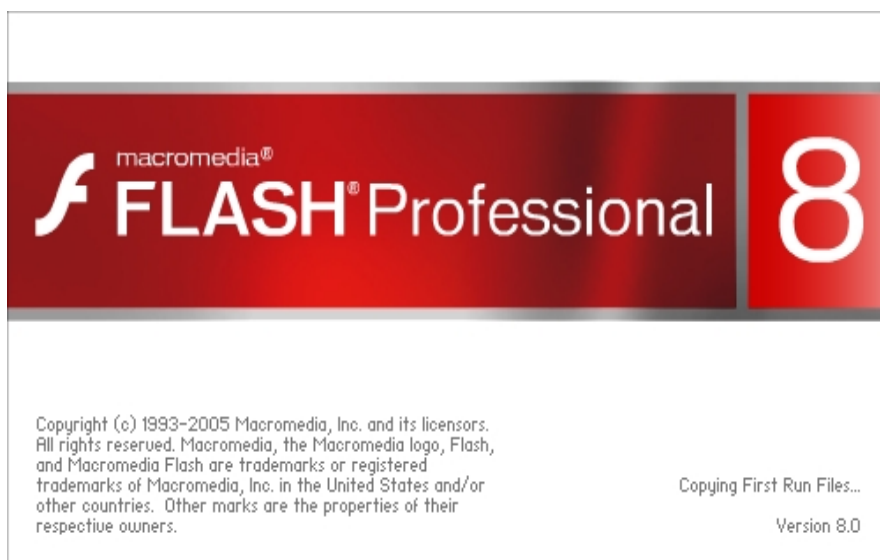
LAMPIRAN 18

Tahap-tahap menggunakan media teka-teki silang edcngan *macromedia flah professional 8*

1. Seleksi *software macromedia flash professional 8* yang telah terinstal terlebih dahulu



2. Klik Software *macromeda flash professional 8*



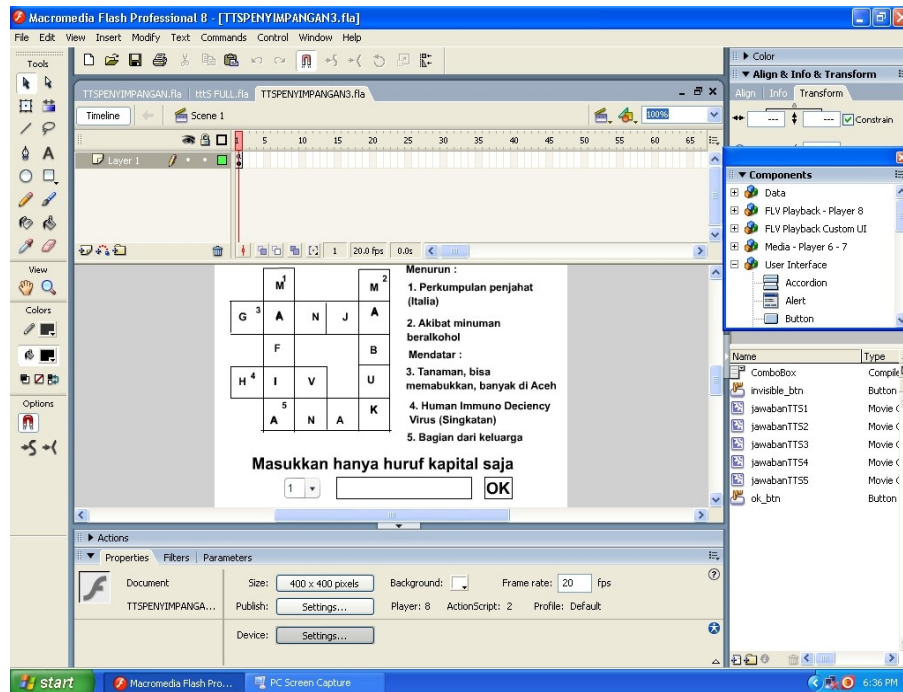
3. Pilih *frame* teka-teki silang yang telah dibuat (lingkaran merah)



4. Pilih beberapa *frame* sekaligus untuk menghemat waktu



5. Jika tampilan *software* seperti di bawah ini maka tekan crt+enter secara bersamaan



6. Maka muncullah tampilan berikut



7. Seleksi Combo Box/item yang akan dijawab

	1			2
3				
4				
	5			

Menurun :

1. Perkumpulan penjahat (Italia)

2. Akibat minuman beralkohol

Mendatar :

3. Tanaman, bisa memabukkan, banyak di Aceh

4. Human Immuno Decency Virus (Singkatan)

5. Bagian dari keluarga

Masukkan hanya huruf kapital saja

4	▼	<input type="text"/>	OK
1			
2			
3			
4			
5			

8. Masukkan *Dynamic text* pada kolom *static text*

	1			2
3				
4				
	5			

Menurun :

1. Perkumpulan penjahat (Italia)

2. Akibat minuman beralkohol

Mendatar :

3. Tanaman, bisa memabukkan, banyak di Aceh

4. Human Immuno Decency Virus (Singkatan)

5. Bagian dari keluarga

Masukkan hanya huruf kapital saja

4	▼	<input type="text"/>	OK
---	---	----------------------	----

9. Ketik kemudian tekan tombol OK pada *button*

	1			2
3				
4				
	5			

Menurun :

1. Perkumpulan penjahat (Italia)

2. Akibat minuman beralkohol

Mendatar :

3. Tanaman, bisa memabukkan, banyak di Aceh

4. Human Immuno Decency Virus (Singkatan)

5. Bagian dari keluarga

Masukkan hanya huruf kapital saja

10. Hasil jawaban akan seperti dibawah ini

	1			2
3				
H ⁴	I	V		
	5			

Menurun :

1. Perkumpulan penjahat (Italia)

2. Akibat minuman beralkohol

Mendatar :

3. Tanaman, bisa memabukkan, banyak di Aceh

4. Human Immuno Decency Virus (Singkatan)

5. Bagian dari keluarga

Masukkan hanya huruf kapital saja

11. Ulangi langkah tersebut pada setiap jawaban, hingga semua terjawab seperti di bawah ini

	M ¹		M ²
G ³	A	N	J
	F		B
H ⁴	I	V	U
	A ⁵	N	A
			K

Menurun :

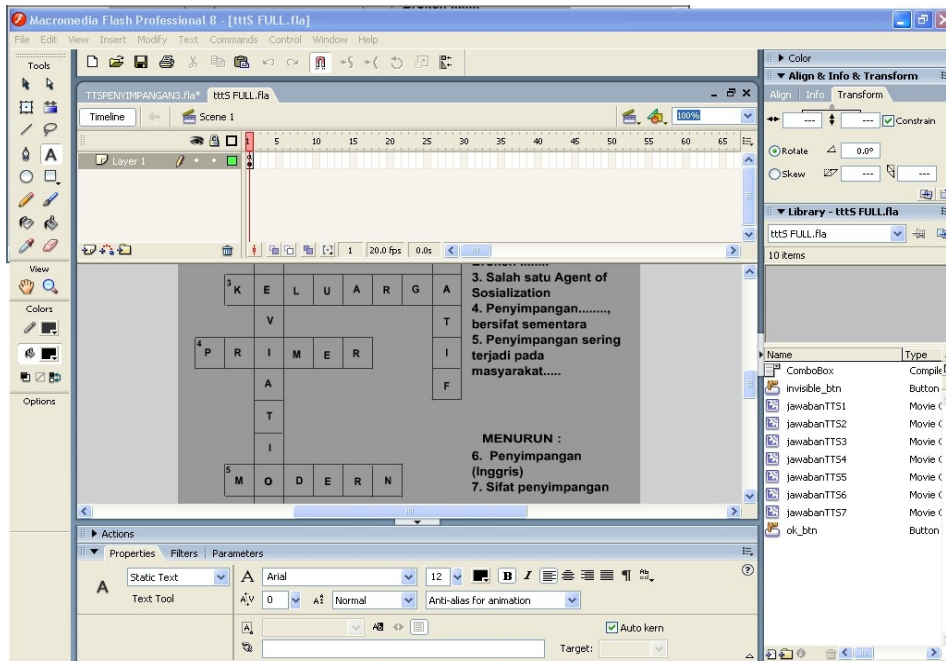
1. Perkumpulan penjahat (Italia)
2. Akibat minuman beralkohol

Mendatar :

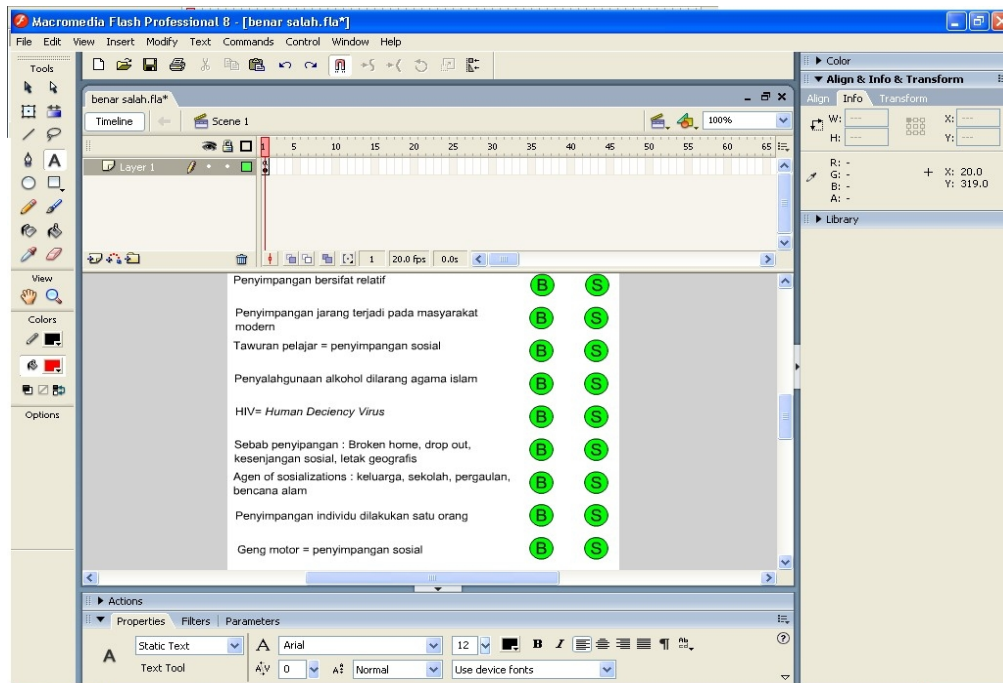
3. Tanaman, bisa memabukkan, banyak di Aceh
4. Human Immuno Decency Virus (Singkatan)
5. Bagian dari keluarga

Masukkan hanya huruf kapital saja

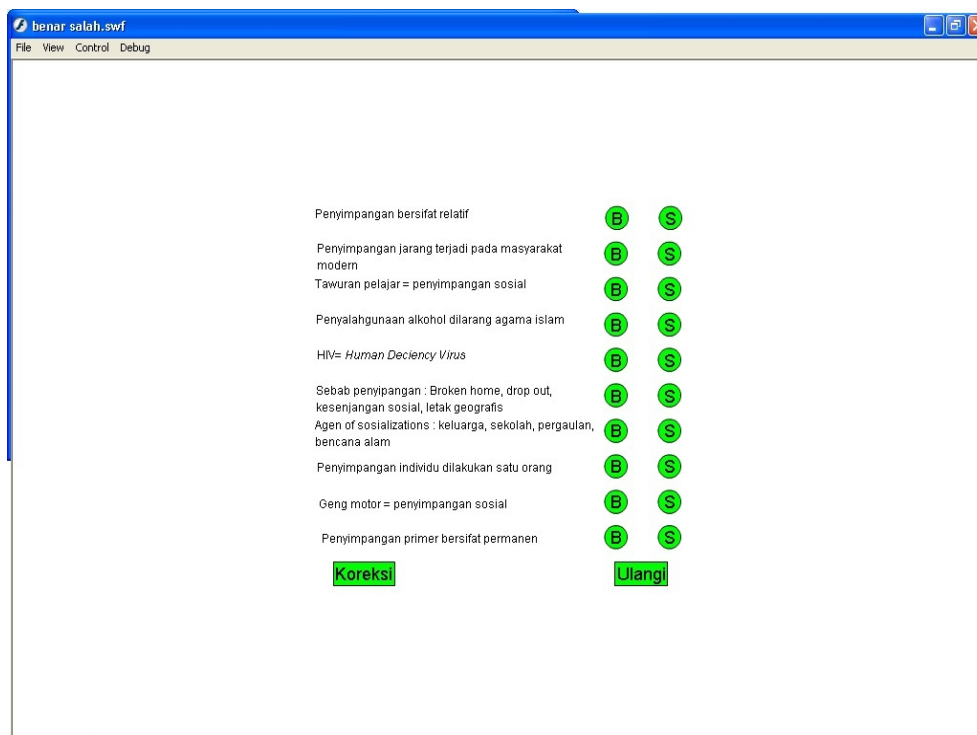
12. Setelah semua terjawab, *close* frame tersebut dan buka *frame* baru hingga *semua frame* terisi



Pada media kuis benar salah tahap-tahapnya sama dengan di atas mulai step 1-4 selanjutnya adalah :



Akan tampil seperti gambar diatas, setelah ditekan Ctrl+A maka akan tampil seperti dibawah ini :



Dan setelah item telah diselesaikan maka muncul tampilan seperti berikut ini:

The screenshot shows a software window titled "benar salah.swf" with a menu bar containing "File", "View", "Control", and "Debug". The main content area displays a list of social deviation items, each with two columns of status indicators: a green circle with a letter (B for Benar/Correct, S for Salah/Wrong) and a checkmark or cross symbol. The items and their statuses are as follows:

Item	B (Benar)	S (Salah)	Symbol
Penyimpangan bersifat relatif	Benar	Salah	✓
Penyimpangan jarang terjadi pada masyarakat modern	Benar	Salah	✓
Tawuran pelajar = penyimpangan sosial	Benar	Salah	✓
Penyalahgunaan alkohol dilarang agama Islam	Benar	Salah	✓
HIV = Human Decency Virus	Benar	Salah	✓
Sebab penyimpangan : Broken home, drop out, kesenjangan sosial, letak geografis	Benar	Salah	✓
Agen of socializations : keluarga, sekolah, pergaulan, bencana alam	Benar	Salah	✓
Penyimpangan individu dilakukan satu orang	Benar	Salah	✗
Geng motor = penyimpangan sosial	Benar	Salah	✓
Penyimpangan primer bersifat permanen	Benar	Salah	✓

At the bottom of the list, there is a summary: **Koreksi** Benar : 9 Salah : 1 **Ulangi**

LAMPIRAN 19**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Identitas**

- 1) Nama : Yanuar Hengky Prima Shapta
- 2) Tempat, tanggal lahir : Jember, 02 Januari 1988
- 3) Agama : Islam
- 4) Nama Ayah : Moh. Jupri
- 5) Nama Ibu : Suyayuk Wati
- 6) Alamat
 - a) Asal : Perum Pondok Gede EC-02
Tegal Besar-Kaliwates
Jember
 - b) Jember : -

B. Pendidikan

NO	NAMA SEKOLAH	TEMPAT	TAHUN LULUS
1.	SD Negeri Lengkong 02	Kabupaten Jember	2000
2.	SMP Negeri 1 Mumbulsari	Kabupaten Jember	2003
3.	SMA Negeri 1 Mumbulsari	Kabupaten Jember	2006