



Peranan *Software Adobe Captivate* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas VIII_A SMP Negeri 5 Pallangga Gowa

Nurwahid Syam

Dosen Stmik Bina Adinata Bulukumba

Email: idho991syam@gmail.com

Abstrak – Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peranan *Software Adobe Captivate* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII_a SMP Negeri 5 Pallangga Gowa. Desain penelitian yang digunakan adalah “*One-Shot Case Study Design*”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Pallangga Gowa Tahun Ajaran 2011/2012 yang berjumlah 167 orang terdiri dari empat kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII_a yang terdiri dari 40 orang yang ditentukan melalui pengacakan kelas dengan asumsi bahwa seluruh kelas adalah homogen. Data hasil penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar IPA. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji hipotesis “uji Z”, dari hasil analisis tersebut diperoleh hasil belajar peserta didik kelas VIII_a SMP Negeri 5 Pallangga pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dalam kategori tinggi.

Kata kunci : *Software Adobe Captivate dan Hasil belajar IPA.*

Abstract – This study aims to determine the role of *Software Adobe Captivate* to improving the learning outcomes of students VIII_A grade SMP Negeri 5 Pallangga Gowa. The study design used is “*One-Shot Case Study Design*”. The population in this study were all students of class VIII SMP Negeri 5 Pallangga Gowa Academic Year 2011/2012 of 167 people consisting of four classes. The sample in this study is VIII_A class consisting of 40 people was determined by randomization class with the assumption that the whole class is homogeneous. The data was obtained through the test results to learn science. Technical analysis of the data using normality test and test hypotheses “Z test”, the results of the analysis obtained by the study of students VIII_A grade SMP Negeri 5 Pallangga on aspects of a cognitive, affective and psychomotor in the high category.

Key words: *Software Adobe Captivate and learning outcomes IPA.*

I. PENDAHULUAN

Hasil dari suatu kegiatan belajar tidak hanya ditinjau dari aspek pengetahuan (kognitif) saja, melainkan harus ditinjau pula dari aspek emosional/sikap (afektif) dan aspek keterampilan (psikomotor). Olehnya itu, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan potensi yang dimiliki peserta didik yang

mencakup ketiga aspek tersebut. Pada kegiatan pembelajaran, guru mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar, oleh sebab itu guru dituntut memiliki komitmen yang tinggi atas terselenggaranya pengajaran yang lebih efektif dan efisien.

Pelaksanaan pengajaran, guru harus selektif dalam menentukan strategi belajar mengajar yang akan diterapkan. Hal ini

bergantung dari pendekatan dan metode pengajaran yang digunakan dalam proses mengajar. Olehnya itu guru harus jeli dalam memilih strategi dalam mengajarkan suatu pokok bahasan materi pelajaran agar proses belajar mengajar (PBM) dapat berlangsung dengan baik. Kenyataan dilapangan, menjelaskan bahwa tidak sedikit guru khususnya yang mengajarkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang kesulitan bahkan tidak mampu menentukan strategi pengajaran dengan tepat.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran guna mengurangi sifat abstrak suatu mata pelajaran adalah media komputer. Teknologi komputer telah membantu mempermudah kehidupan manusia dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan, dalam hal ini dalam proses belajar mengajar di kelas. Penggunaan komputer sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas diharapkan mampu mengurangi sifat abstrak suatu materi pembelajaran karena dapat menampilkan materi pembelajaran secara visual maupun audio visual langsung kepada Peserta didik mengenai materi-materi pokok yang sedang diajarkan.

Munir mengatakan (2008)¹ bahwa, *e-learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan media atau jasa bantuan perangkat elektronika. Dalam pelaksanaannya, menggunakan jasa audio, video, perangkat komputer, atau kombinasi ketiganya. Metode ini memungkinkan

tersampainya bahan ajar kepada peserta didik menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi berupa komputer dan jaringan *internet* atau *intranet*, sehingga pembelajaran berlangsung lebih dan efisien.

Lingkungan belajar *software adobe captivate* dapat dikelola untuk menyediakan pengajaran yang mampu mengembangkan fleksibilitas kognitif. Perangkat lunak *Adobe Captivate* memungkinkan setiap orang bisa membuat secara cepat simulasi pembelajaran yang menarik dan terjamin, penggunaanya dapat dilakukan tanpa memerlukan ketrampilan pemrograman maupun multimedia. Berbasis platform Adobe Flash, *Adobe Captivate* secara otomatis menghasilkan konten yang interaktif dan kompatibel dengan *Flash Player* serta mudah didistribusikan dan diakses.

II. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Banyak batasan yang diberikan beberapa ahli mengenai pengertian media. Yusuf, dkk.(1986)² mengemukakan bahwa media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan/disampaikan pada penerima pesan.

Menurut McLuhan (2002)³, media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkan mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung

dengan dia. Sedangkan Gagne (Sadiman, 2003)⁴ menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Sementara itu, Briggs (Sadiman, 2003)⁴ berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Buku, film, kaset, dan film bingkai adalah contoh-contohnya.

Berdasarkan beberapa pengertian media tersebut, maka dapat disimpulkan media segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan peminat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat terjadi.

Selanjutnya oleh Arifin (2003)⁵, dikemukakan bahwa dalam proses menghantarkan peserta didik agar memiliki pengetahuan dan kemampuan baru yang digariskan oleh kurikulum memerlukan alat bantu. Alat bantu yang kini populer disebut media yang relevan akan menjadikan proses belajar mengajar berlangsung efektif dan efisien.

B. Software Adobe Captivate

Adobe Captivate (sebelumnya *RoboDemo*) adalah alat pembelajaran elektronik untuk Microsoft Windows, dan dari v.5 Mac OS X yang dapat digunakan untuk demonstrasi, simulasi, dan kuis dalam format swf.. Hal ini juga dapat mengkonversi

Adobe captivate dihasilkan Swf ke avi yang dapat di-upload ke situs hosting video. Untuk simulasi perangkat lunak, *Captivate* dapat menggunakan klik mouse kiri atau kanan, menekan tombol dan gambar rollover. Hal ini juga dapat digunakan untuk *screencasts*, *podcast*, dan konversi presentasi *Microsoft PowerPoint* untuk Adobe.

C. Pengertian Belajar

Menurut W.S.Winkel (2004)⁶ belajar merupakan kegiatan mental yang tidak dapat disaksikan dari luar.

Menurut Morgan, et al (Ratumanan, 2004)⁷ belajar dapat didefinisikan sebagai setiap perubahan tingkah laku yang relative tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman.

Ormond (Ratumanan, 2004)⁷ mendeskripsikan adanya dua defenisi belajar yang berbeda. Defenisi pertama menyatakan bahwa: belajar merupakan perilaku yang relative permanen karena pengalaman. Defenisi kedua menyatakan bahwa: perubahan yang relative permanent karena pengalaman.

Menurut Gagne (Ratumanan, 2004)⁷, belajar merupakan sesuatu yang terjadi didalam benak seseorang, di dalam otaknya. Belajar juga merupakan proses yang memungkinkan manusia memodifikasi tingkah laku secara permanent, sehingga modifikasi yang sama tidak akan terjadi lagi pada situasi yang baru.

Menurut Slameto (Abdul Haling, 2007)⁸ belajar ialah suatu proses yang dilakukan

seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan belajar adalah suatu aktivitas yang menghasilkan perubahan perilaku dan mental yang relatif tetap sebagai bentuk respon terhadap suatu situasi atau sebagai hasil pengalaman dan interaksi dari lingkungan.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dikemukakan oleh Sudjana (2010)⁹ adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki Peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Hal-hal yang dipengaruhi hasil belajar adalah intelegensi dan penguasaan anak tentang materi yang dipelajari, adanya kesempatan yang diberikan oleh anak, motivasi dan usaha yang dilakukan oleh anak.

Pendapat lain diungkapkan Gagne dan Driscoll (Ekawarna, 2009)¹⁰ mengemukakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki Peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar dalam interval waktu tertentu dan dapat diamati.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pra-eksperimen. Lokasi penelitian bertempat di SMP Negeri 5 Pallangga Gowa.

B. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah pra-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah “*One-Shot Case Study Design*”.

X O

Desain One-Shot Case Study

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi penelitian

Populasi adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Pallangga Gowa Tahun Ajaran 2011/2012 yang berjumlah 167 orang terdiri dari empat kelas dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Subjek populasi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 5 Pallangga Gowa

Kelas VIII	Jumlah peserta didik
VIII _a	40
VIII _b	42
VIII _c	43
VIII _d	42
Jumlah seluruh populasi	167

2. Sampel penelitian

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIIIa yang terdiri dari 40 orang yang ditentukan melalui pengacakan kelas dengan asumsi bahwa seluruh kelas adalah homogen.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah dilakukan tes akhir diperoleh data tentang hasil belajar peserta didik yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

a. Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh gambaran terhadap hasil belajar fisika peserta didik dari aspek kognitif seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Statistik nilai hasil belajar Fisika dalam ranah kognitif

Skor rata-rata	16,15
Nilai rata-rata	70,21
Standar deviasi	3.641287
Nilai maksimum	22,00
Nilai minimum	9,00

Berdasarkan tabel di atas terlihat nilai rata-rata kelas setelah diajar dengan media pembelajaran *Software Adobe Captivate* adalah 70,21 dengan nilai tertinggi adalah 22,00 dan nilai terendah adalah 9,00.

Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal, maka banyaknya peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar yaitu 28 orang dengan persentase 70 %, seperti yang ditunjukkan pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Belajar Aspek Kognitif

	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas	28	70
Tidak tuntas	12	30
Jumlah	40	100,00

b. Hasil Belajar Psikomotorik

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh gambaran terhadap hasil belajar fisika peserta didik dari aspek psikomotorik seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Statistik nilai hasil belajar Fisika dalam ranah psikomotorik

Skor rata-rata	6,85
Nilai rata-rata	68,5
Standar deviasi	1,54505
Nilai maksimum	9,00
Nilai minimum	2,00

Berdasarkan tabel di atas terlihat nilai rata-rata kelas setelah diajar dengan media pembelajaran *Software Adobe Captivate* adalah 68,5 dengan nilai tertinggi adalah 9,00 dan nilai terendah adalah 2,00.

Tabel 5. Persentase Ketuntasan Belajar Aspek Psikomotorik

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Tuntas	29	72,5
Tidak tuntas	11	27,5
Jumlah	40	100,00

c. Hasil Belajar Afektif

Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh gambaran terhadap hasil belajar fisika peserta didik dari aspek Afektif seperti yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Statistik nilai hasil belajar Fisika dalam ranah Afektif

Skor rata-rata	14,775
Nilai rata-rata	73,875
Standar deviasi	2,87
Nilai maksimum	19,00
Nilai minimum	9,00

Berdasarkan tabel di atas terlihat nilai rata-rata kelas setelah diajar dengan media

pembelajaran *Software Adobe Captivate* adalah 73,875 dengan nilai tertinggi adalah 19,00 dan nilai terendah adalah 9,00. Adapun standar deviasinya sebesar 2,87.

B. Pembahasan

Berdasarkan data-data yang ada pada analisis deskriptif yang merupakan fakta empiris, diperoleh informasi yang menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran *Software Adobe Captivate* dapat meningkatkan hasil belajar fisika peserta didik dan persentase jumlah peserta didik yang memenuhi standar KKM dapat meningkat. Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran tersebut peserta didik lebih aktif dan kebutuhan peserta didik dapat terpenuhi sehingga membantu peserta didik untuk memahami materi yang sedang dipelajari dan dapat memperkuat ingatan peserta didik dalam waktu yang lama daripada peserta didik yang hanya mendengarkan dan menghayalkan apa yang sedang dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar fisika peserta didik kelas VIIIa SMP 5 Pallangga.

Analisis deskriptif untuk hasil belajar kognitif menunjukkan bahwa persentase hasil belajar fisika peserta didik mengalami peningkatan setelah diajar dengan media pembelajaran *Software Adobe Captivate*.

Persentase jumlah peserta didik yang berada pada kategori tuntas mengalami peningkatan sebesar 38,35% dari persentase awal jumlah peserta didik yang tuntas sebesar 43% dan setelah diajar dengan media

pembelajaran *Software Adobe Captivate* sebesar 95,35%.

Hasil belajar afektif menunjukkan bahwa persentase hasil belajar fisika peserta didik mengalami peningkatan setelah diajar dengan media pembelajaran *Software Adobe Captivate*. Persentase jumlah peserta didik yang berada pada kategori tuntas mengalami peningkatan sebesar 10,49% dari persentase awal jumlah peserta didik yang tuntas sebesar 43% dan setelah diajar dengan media pembelajaran *Software Adobe Captivate* sebesar 53,49%.

Hasil belajar psikomotorik menunjukkan bahwa persentase hasil belajar fisika peserta didik mengalami peningkatan setelah diajar dengan media pembelajaran *Software Adobe Captivate*. Persentase jumlah peserta didik yang berada pada kategori tuntas mengalami peningkatan sebesar 22,12% dari persentase awal jumlah peserta didik yang tuntas sebesar 43% dan setelah diajar dengan media pembelajaran *Software Adobe Captivate* sebesar 65,12%. Hal ini disebabkan karena dengan pembelajaran dengan media ini lebih mengaktifkan peserta didik.

Analisis grafik untuk hasil belajar psikomotorik menunjukkan bahwa nilai rata-rata psikomotorik peserta didik mengalami peningkatan setiap pertemuan. Peningkatan ini disebabkan karena dengan pendekatan konstruktivisme, peserta didik menjadi lebih aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat

menumbuhkan dan mengembangkan sikap dan nilai dalam proses pembelajaran peserta didik dapat memahami konsep yang dipelajarinya. Dengan demikian, hasil belajar yang meliputi sintesis, analisis, dan evaluasi sebagai tuntutan kompetensi dalam kurikulum yang dikembangkan saat ini akan tercapai.

Pada pengujian hipotesis pada aspek kognitif diperoleh besarnya z_{hitung} adalah 0,67 dengan menggunakan taraf $\alpha = 0,05$ sehingga diperoleh besarnya z_{tabel} sebesar = 0,2794. Hal ini menunjukkan bahwa $z_{hitung} > z_{tabel}$. Untuk aspek psikomotorik besarnya z_{hitung} adalah 1,73 dengan menggunakan taraf $\alpha = 0,05$ sehingga diperoleh besarnya z_{tabel} sebesar = 0,5482. Untuk aspek afektif besarnya z_{hitung} adalah 1,73 dengan menggunakan taraf $\alpha = 0,05$ sehingga diperoleh besarnya z_{tabel} sebesar = 0,5482. Hal ini menunjukkan bahwa $z_{hitung} > z_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa $z_{hitung} > z_{tabel}$. Berdasarkan kriteria pengujian tolak H_0 jika $z_{hitung} > z_{tabel}$ dan tolak H_a untuk nilai lainnya. Berdasarkan hasil pengujian yang diperoleh, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Hasil ini menunjukkan persentase jumlah peserta didik kelas VIIIa SMP 5 Pallangga setelah diajar dengan media pembelajaran *Software Adobe Captivate* pada pembelajaran fisika mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada aspek kognitif, dan psikomotorik.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar fisika yang dicapai siswa kelas Kelas VIIIa Negeri 5 Pallangga tahun ajaran 2011/2012 yang diajar dengan media pembelajaran *Software Adobe Captivate* masuk dalam kategori tinggi.
2. Persentase siswa kelas Kelas VIII a Negeri 5 Pallangga tahun ajaran 2011/2012 yang diajar media pembelajaran *Software Adobe Captivate* telah mencapai KKM sekolah.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka peneliti menyarankan:

1. Untuk para peneliti/guru agar dapat menggunakan Media pembelajaran ini untuk mencapai standar ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah.
2. Peneliti selanjutnya yang akan meneliti hal yang relevan agar lebih memperhatikan alokasi waktu penelitian. Sebaiknya frekuensi pertemuan diperbanyak agar bisa memberikan hasil yang lebih baik

PUSTAKA

- [1] Munir. 2008. *Kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- [2] Yusuf, H, dkk. 1986. *Teknologi komunikasi pendidikan*. CV Rajawali: Jakarta.
- [3] McLuhan, Marshall. 2001. *Understanding Media*. London: Routledge.
- [4] Sadiman, Arif S. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta :PT Raja Grafindo Persada.
- [5] Arifin, et al. 2003. *Strategi Belajar Mengajar Kimia. Common Text Book (edisi revisi)*. Bandung : Jurusan Pendidikan Kimia FPMIPA UPI
- [6] W.S.WINKEL. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi
- [7] Ratumanan, T.G. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : Unesa University Press
- [8] Haling, Abdul. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- [9] Nana Sudjana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*, Sinar Baru Bandung.
- [10] Ekawarna. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : GP. Press