



## **Pengaruh Media *Adobe Flash Cs6 Profesional* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 12 Air Kumbang**

**Muhammad Ikhsan Arisqy<sup>1</sup>, Jayanti<sup>2</sup>, Ida Suryani<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang  
e-mail : [therealikhsan06@gmail.com](mailto:therealikhsan06@gmail.com), [jayanti2hr@gmail.com](mailto:jayanti2hr@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *Adobe Flash CS6 Profesional* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 12 Air Kumbang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen bentuk eksperimen semu (*Quasi Experiment*), desain yang digunakan adalah "Desain *pretest-posttest* kontrol *group design*, dengan pemilihan kelompok yang diacak". Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 12 Air Kumbang. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar yang berupa pretest dan posttest. Bahwa pada bagian "*Equal variances assumed*" diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  atau juga dapat dilihat dari nilai  $t_{hitung} = 5,115 > 1,67722$  maka disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dan juga dilihat dari nilai "*Mean difference*" adalah sebesar 20,417. Nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol  $78.7500 - 58.3333 = 20,417$  dan selisih perbedaan tersebut adalah 12,382 sampai 28,452.

**Kata Kunci:** *Media Adobe Flash CS6 Profesional*

### **Abstract**

The purpose of this study was to determine the effect of *Adobe Flash CS6 Professional* media on social studies learning outcomes for fourth grade students at SDN 12 Air Kumbang. This research is an experimental study in the form of a quasi-experimental (*Quasi Experiment*), the design used is "Pretest-posttest control group design design, with randomized group selection". The population of this study were all fourth grade students of SD Negeri 12 Air Kumbang. Data collection was carried out using learning outcomes tests in the form of pretest and posttest. That in the "*Equal variances assumed*" section, it is known that the value of sig. (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$  or can also be seen from the value of  $t_{count} = 5.115 > 1.67722$ , it is concluded that there is a significant difference between the average learning outcomes in the experimental class and the control class and also seen from the value of "*Mean difference*" is 20,417. This value shows the difference between the average student learning outcomes in the experimental class and the control class  $78.7500 - 58.3333 = 20.417$  and the difference between these differences is 12.382 to 28.452.

**Keywords:** *Professional Adobe Flash CS6 Media*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Menurut (Santoso & Subagyo, 2017, p. 40) pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar serta sistematis dalam rangka mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk hidup dilingkungan masyarakat. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Sudarwan (Jayanti & Marhamah, 2020) pendidikan adalah suatu proses peningkatan seseorang ke puncak yang lebih tinggi melalui potensi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimilikinya. Hal ini berarti pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh seorang individu untuk mendapatkan sebuah pemahaman konsep atau pengetahuan baru serta juga keterampilan-keterampilan baru.

Menurut (Surahman & Mukminan, 2017, p. 3) IPS adalah studi integratif tentang kehidupan manusia dalam berbagai dimensi ruang dan waktu dengan segala aktivitasnya. Dalam rumusan yang lain, IPS merupakan kajian yang terkait dengan kehidupan sosial kemasyarakatan beserta lingkungannya untuk kepentingan pendidikan dan pembentukan para pelaku sosial.

Menurut (Farhan, Kartini, & Kantun, 2018, p. 237) *Adobe Flash CS6 Profesional* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *Adobe Flash CS6 Profesional* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film.

Tujuan dari kegiatan belajar mengajar tidak akan pernah tercapai jika elemen-elemen lainnya tidak diperhatikan. Salah satunya elemen media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan media pembelajaran secara akurat dan tepat, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran yang diinginkan. menurut Adam dan Syastra (Tafonao T. , 2018, p. 105) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Menurut (Kosilah & Septian, 2020, p. 1142) hasil belajar mengharapkan suatu proses belajar yang penuh pencapaian dan penting untuk diketahui oleh guru, agar dapat merencanakan kegiatan belajar mengajar secara tepat dan juga akurat.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan di SD Negeri 12 Air Kumbang bahwa pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional guru hanya menyampaikan materi melalui buku dan media papan tulis. Hal tersebut tidak menarik bagi siswa sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran IPS. Adapun penyebabnya siswa sulit untuk memahami materi

pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar pada aspek kognitif dan afektif yang masih di bawah standar KKM yaitu 65.

Melalui penggunaan media pembelajaran berupa media *Adobe Flash CS6 Profesional* diharapkan dapat membuat pembelajaran IPS menjadi inovatif yang memberikan pengalaman konkret kepada siswa, dengan demikian siswa memperoleh pemahaman konsep yang nyata sehingga hasil belajar menjadi lebih optimal.

Ditinjau dari permasalahan diatas, maka diperlukan media sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat tercapai tujuan pembelajaran matematika. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Susanti, 2021, p. 324) yang membahas tentang Keefektifan Media *Adobe Flash CS6 Profesional* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia, yang berlatar belakang masalah yaitu, menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar peserta didik yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Ketika pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah, guru hanya berfokus pada buku paket. Guru hanya menggunakan media papan tulis untuk menggambar ataupun menjelaskan materi. Akibatnya pada saat pembelajaran peserta didik terlihat kurang antusias dalam pembelajaran, serta kurangnya timbal balik dari peserta didik.

Dari permasalahan tersebut maka solusi yang ditawarkan yakni dengan melaksanakan pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran *Adobe Flash CS6 Profesional*. Dari uraian tersebut peneliti ingin melakukan sebuah penelitian menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash CS6 Profesional* dengan judul "Pengaruh Media *Adobe Flash CS6 Profesional* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 12 Air Kumbang".

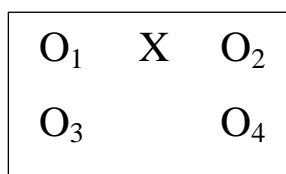
## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 12 Air Kumbang yang berlokasi di Jl. Inpres Ir. Nangka Desa Cinta Manis Baru Km. 11 Kabupaten Banyuasin dengan rentang waktu penelitian pada bulan April-Mei semester genap tahun ajaran 2021/2022.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan variabel penelitian, menurut (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 2019, p. 74) variabel penelitian adalah segala sesuatu hal yang berbentuk apa saja yang dapat dikendalikan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh data tentang hal-hal tersebut, kemudian dapat ditarik kesimpulannya didalam penelitian. Variabel yang diteliti pada penelitian ini yakni variabel bebas (X) adalah media *Adobe Flash CS6 Profesional* dan variabel terikat (Y) hasil belajar siswa kelas IV SDN 12 Air Kumbang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode eksperimen yaitu *quasi experimental design* dengan jenis *nonequivalent control group design* yaitu pada desain ini terdapat pretest, sebelum diberikan perlakuan.

Dengan ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Adapun rumus *nonequivalent control group design* sebagai berikut:



(Sumber. Sugiyono, 2019: 138)

Keterangan:

X: Perlakuan dengan menggunakan media *Adobe Flash CS6 Profesional*

O<sub>1</sub>: *Pretest* (sebelum diberikan media pada kelas kontrol)

O<sub>2</sub>: *Posttest* (sesudah diberikan media pada kelas kontrol)

O<sub>3</sub>: *Pretest* (sebelum diberikan media pada kelas eksperimen)

O<sub>4</sub>: *Posttest* (sesudah diberikan media pada kelas eksperimen)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari kelas IV.A dan IV.B SD Negeri 12 Air Kumbang yang berjumlah 48 siswa. Penentuan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. (Sugiyono, 2019, p. 153) *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, dan yang menjadi sampel penelitian ini ialah siswa kelas IV.A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 28 siswa dan siswa kelas IV.B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 24 siswa.

Pengumpulan data yang digunakan yakni teknik tes, observasi dan dokumentasi. Teknik tes pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui kondisi hasil belajar siswa setelah diterapkannya media *Adobe Flash CS6 Profesional* dengan materi sumber mata pencaharian masyarakat Sumatera Selatan. Bentuk tes yaitu berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa foto pada saat pelaksanaan penelitian dimulai dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran sampai pemberian *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan peneliti di kelas kontrol dan eksperimen.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data penelitian yang diperoleh dari kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media *Adobe Flash CS6 Profesional* mendapatkan hasil yang lebih besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pada kelas eksperimen yaitu kelas IV.B yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. *Posttest* di kelas eksperimen dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 19 Mei 2022. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai tertinggi yaitu 100 terdapat 2 orang siswa dan nilai terendah yaitu 60 sebanyak 3 orang siswa, dengan rata-rata yaitu 78,75. Pada kelas kontrol yaitu kelas IV.A yang

berjumlah 24 siswa terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan, *posttest* di kelas kontrol ini dilaksanakan pada hari kamis 26 mei 2022. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data diperoleh nilai tertingginya yaitu 90 sebanyak 2 orang siswa dan nilai terendahnya 40 sebanyak 3 orang siswa, dengan rata-rata yaitu 62,5. Berdasarkan analisis data tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak normal menggunakan rumus uji *Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikan  $\geq \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka data tersebut berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistika	Df	Sig.
Pre-test eksperimen	.162	24	.108
Post-test eksperimen	.168	24	.078
Pre-test kontrol	.162	24	.070
Post-test kontrol	.150	24	.171

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas data dalam penelitian diatas diperoleh nilai signifikan *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 0,078, sedangkan kelas kontrol yaitu 0,940 yang dimana nilai tersebut melebihi nilai  $\alpha = 0,05$  sehingga  $0,078 \geq 0,05$  dan  $0,940 \geq 0,05$  sesuai dengan syarat uji normalitas data, peneliti menyimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel penelitian yang dianalisis oleh peneliti homogen atau tidak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji *Levene's* untuk menguji homogenitas data penelitian dengan syarat jika nilai signifikan  $\geq \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka varian sampel dinyatakan homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	Df 1	Df2	Sig.
HASIL BELAJAR SISWA	Based On Mean	1,910	1	46	,174
	Based On Median	1,469	1	46	,232
	Based On Median And With	1,469	1	44,059	,232
	Based Ontrimmed Mead	1,799	1	46	,186

Berdasarkan tabel diatas bahwa nilai levene ditunjukkan pada baris nilai based on mean, yaitu 1.910 dengan nilai sig yang didapat ialah  $0.174 \geq 0,05$  yang berarti terdapat kesamaan varians antar kelompok atau yang berarti data tersebut homogen.

Selanjutnya peneliti menganalisis data uji hipotesis menggunakan uji-t dua sampel bebas (Independent Sample T-Test) untuk menguji perbedaan rata-rata dua kelompok yang saling bebas. Klasifikasi pengujian hipotesis diterima  $H\alpha$  diterima dan  $H_0$  ditolak pada taraf  $\alpha = 0,05$ , jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Sebaliknya jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , berarti  $H\alpha$  ditolak. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

**Tabel 3. Hasil uji hipotesis**

Kelas	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Kelas Kontrol dan Eksperimen	4.329	1.677

Berdasarkan tabel perhitungan uji hipotesis diatas, diperoleh nilai signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 4.329 dimana  $t_{tabel} = 1,677$  dengan  $df = N-2$  dimana  $N = 48$  jadi  $df = 46$ . Sehingga dapat disimpulkan  $t_{hitung} = 4.329 > t_{tabel} = 1.677$ , maka  $H\alpha$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya penggunaan media *Adobe Flash CS6 Profesional* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS dikelas IV.

Langkah awal analisis data peneliti yaitu dengan melakukan prasyarat yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Langkah pertama peneliti melakukan uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov Smirnov. Berdasarkan uji normalitas diperoleh hasil signifikansi masing-masing kelas yaitu berada di atas 0,05 sehingga data dikatakan berdistribusi normal.

Uji prasyarat selanjutnya yaitu uji homogenitas. Berdasarkan uji homogenitas dengan uji Levene's yang sudah dilakukan perhitungan, didapat hasil bahwa data tersebut homogen. Hal ini karena nilai signifikan lebih besar dibandingkan dengan nilai  $\alpha$  yaitu  $0,174 \geq 0,05$  maka data yang berasal dari sampel ini mempunyai varians yang homogen. Setelah pengujian prasyarat analisis terpenuhi, maka langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis.

Uji hipotesis yang digunakan yaitu uji-t dua sampel bebas (*Independent Sample T-Test*). Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dari data nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan SPSS, hasil dari uji hipotesis dapat dilihat dari nilai  $t_{hitung}$  yaitu 4.329 dan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 1,677 dengan  $\alpha = 0,05$ , maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dari hasil uji-t tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap perlakuan kelas eksperimen. Salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa kelas eksperimen meningkat yaitu dengan adanya penggunaan media *Adobe Flash CS6 Profesional* koja di kelas tersebut, sehingga pembelajaran di kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan metode konvensional.

Dari hasil *posttest* siswa terlihat bahwasannya nilai siswa di kelas eksperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *Adobe Flash CS6 Profesional* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 12 Air Kumbang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Adobe Flash CS6 Profesional* saat proses pembelajaran berlangsung sangatlah bermanfaat dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan adanya media *Adobe Flash CS6 Profesional* ini yang awalnya hasil belajar siswa rendah bisa meningkat secara signifikan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *Adobe Flash CS6 Profesional* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 12 Air Kumbang. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 78.7500 sedangkan untuk kelas kontrol nilai rata-rata *posttest* sebesar 62.5000.

Hal ini dibuktikan dengan uji t dimana diperoleh  $t_{hitung} = 4.329 < t_{tabel} = 1,67722$  yang menandakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan  $H_0$  dinyatakan diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa menggunakan media *Adobe Flash CS6 Profesional* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 12 Air Kumbang. Sehingga media *Adobe Flash CS6 Profesional* sangat efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran berlangsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Farhan, A. A., Kartini, T., & Kantun, S. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash CS 6 Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*, 236-241.
- Jayanti, & Marhamah. (2020). Pembelajaran Teori Bilangan Berbasis Edmodo Menggunakan Konteks PMRI Gedung PGRI Palembang dan Kue Apam. *Atlantis Press*, 582-587.
- Kosilah, & Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1139-1148.
- Santoso, H. B., & Subagyo. (2017). Peningkatan Aktifitas Dan Hasil Belajar Dengan Metode Problem Basic Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Tune Up Motor Bensin Siswa Kelas IX Di SMK Insan Cendikia Turi Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. *Taman Vokasi*, 40-45.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surahman, E., & Mukminan. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan

Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Pendidikan IPS*, 1-13.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Komunikasi Pendidikan*, 103-114.