

Pengaruh Media *Adobe Flash* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Kepatihan 1 Pada Materi IPS

Oleh:

Nurul Asnah, Kemil Wachidah

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Januari, 2023



Pendahuluan

Abad 21 merupakan zaman perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi ini dirasakan dalam segala bidang, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah keharusan, sehingga pada zaman ini dikenal dengan era pendidikan digital. Era pendidikan digital merupakan pendidikan yang memanfaatkan perkembangan teknologi ke dalam pembelajaran. Pendidikan era digital dalam penerapannya tentu tidak terlepas dari permasalahan, salah satu permasalahannya yaitu kurangnya pengetahuan guru dalam memanfaatkan teknologi ke dalam pembelajaran. Menurut pusat data dan teknologi informasi kementerian pendidikan, jumlah guru yang akrab dengan teknologi kurang dari 50% dari total guru yang ada [1]. Berdasarkan data tersebut seharusnya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan harus benar-benar dikuasai guru pada saat ini, karena apabila guru masih enggan untuk memaksimalkan teknologi ke dalam pembelajaran, maka kualitas mengajar guru tersebut akan semakin tertinggal zaman, padahal memasuki era pendidikan abad 21 profesionalisme guru menjadi syarat yang utama dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan.

Pemanfaatan teknologi ke dalam pembelajaran umumnya dituangkan dalam sebuah media pembelajaran, media pembelajaran merupakan suatu alat peyampai materi dari guru kepada siswa. Media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai alat bantu yang dapat mewujudkan pembelajaran lebih bermakna [2]. Salah satu manfaat media pembelajaran ialah dapat membantu memberikan gambaran mengenai benda-benda maupun objek yang sulit diamati secara langsung [3]. Salah satu contoh dari mata pelajaran yang banyak memuat materi-materi yang bersifat teoritis dan abstrak yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS disekolah dasar merupakan mata pelajaran yang menelaah, mempelajari, dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau berbagai aspek kehidupan [4]. Pembelajaran IPS sifatnya memang teoritis, dan permasalahan umum yang terjadi di sekolah dasar menurut salah satu penelitian ialah pembelajaran IPS hanya berfokus pada guru atau terkadang hanya pada buku, sehingga selama pembelajaran siswa merasa jenuh dan menyebabkan kebosanan [5]. Hal ini dapat memastikan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS menurun.

Pendahuluan

Minat belajar adalah rasa untuk menyukai atau ketertarikan pada suatu hal aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar [6]. Minat amatlah penting dalam sebuah pembelajaran, karena apabila siswa berminat pada suatu pembelajaran maka siswa akan giat dalam belajar. Salah satu hal yang bisa dilakukan untuk mengembalikan minat belajar IPS siswa kembali ialah dengan mengoptimalkan media pembelajaran. Dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran juga perlu diperhatikan media apa yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran IPS, agar media tersebut dapat dipergunakan dan menunjukkan hasil yang optimal. Alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan dalam menyajikan materi IPS yang teoritis adalah dengan menggunakan media interaktif. Media interaktif merupakan suatu media yang menyajikan video rekaman berisi gambar dan suara dengan pengendalian komputer sehingga siswa tidak hanya melihat dan mendengar tetapi juga dapat memberikan respon yang aktif [7]. Salah satu media interaktif yang bisa dipergunakan guru dalam menyampaikan materi IPS kepada peserta didik adalah *Adobe Flash*. *Adobe Flash* merupakan *software* yang dapat mendukung pembelajaran interaktif, karena *Adobe Flash* dapat menggabungkan animasi, grafis, suara, serta memiliki kemampuan interaksi dengan pengguna [8].

Kelebihan lain dari media pembelajaran *Adobe Flash* adalah media ini bisa berwujud aplikasi yang mana bisa diakses melalui handphone, sehingga siswa bisa mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Penggunaan media *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran pun telah banyak dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Media *Adobe Flash* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*, dimana rata-rata nilai hasil belajar siswa yang sebelumnya rendah mengalami peningkatan [9]. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *Adobe Flash* juga berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa, setelah diterapkannya media *Adobe Flash* kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran mengalami peningkatan [10]. Oleh karenanya media interaktif *Adobe Flash* diindikasikan mampu untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Maka dari itu, peneliti ini bertujuan untuk mengangkat hal tersebut dalam suatu penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Adobe Flash* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Kepatihan 1 Pada Materi IPS”

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Adakah pengaruh penggunaan media *Adobe Flash* terhadap minat belajar IPS siswa SDN Kepatihan I pada materi IPS?

Metode

Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu kuantitatif eksperimen. Penelitian ini merupakan penelitian yang berguna untuk mengetahui pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali [11]. Desain dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain penelitian ini, sampel diberikan *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan [12]. Lokasi penelitian ini berada di sekolah SDN Kepatihan 1 Tulangan Sidoarjo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 29 di SDN Kepatihan 1 Tulangan Sidoarjo, dimana terdiri dari 16 laki-laki dan 13 perempuan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh digunakan apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sumber data penelitian ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes yang berupa instrumen tes psikologi likert minat belajar. Sebelum digunakan, instrumen penelitian akan diuji terlebih dengan memeriksa validitas dan reliabilitas pertanyaan dengan perhitungan yang sesuai dalam penelitian tentang metode Pre-eksperimental. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *t* berpasangan *Paired Sample T-Test* dengan berbantuan SPSS versi 25.

Hasil

Selama pelaksanaan penelitian diperoleh hasil dari perhitungan pengaruh, yaitu pada uji *Paired Sample T-Test* berbantuan SPSS versi 25, diperoleh hasil bahwasannya terdapat pengaruh antara minat belajar IPS peserta didik yang menggunakan media *Adobe Flash* dengan peserta didik yang tanpa menggunakan media *Adobe Flash*. Hal tersebut dapat dilihat setelah dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T-Test* diperoleh nilai signifikansi yaitu 0,000 yang mana berarti lebih kecil daripada 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai signifikansi tersebut dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media *Adobe Flash* terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Kepatihan 1 pada materi IPS.

Pembahasan

Peneliti melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media Adobe Flash terhadap minat belajar IPS peserta didik kelas VI di SDN Kepatihan 1. Dalam melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti melaksanakan observasi di kelas VI SDN Kepatihan 1 untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya. Kemudian pada setiap pertemuan peneliti menyampaikan materi dan mengkondisikan peserta didik sesuai dengan langkah-langkah yang ada didalam RPP. Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik diminta untuk memperhatikan setiap arahan yang diberikan. Hari pertama penelitian peneliti mengkoordinasikan peserta didik kedalam kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 orang. Peneliti memberikan arahan mengenai materi serta membagikan bahan ajar untuk dipelajari bersama. Kemudian setiap kelompok akan dibagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk dikerjakan dan didiskusikan bersama-sama. Diakhir kegiatan para siswa diminta untuk mengerjakan soal pretest berupa kuesioner skala likert untuk mengukur minat belajar IPS siswa selama belajar IPS.

Hari selanjutnya peneliti kembali mengkoordinasikan peserta didik kedalam kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 orang. Peneliti memberikan pengajaran yang sama namun pada hari kedua ini peneliti memberikan treatment pembelajaran menggunakan media Adobe Flash. Para siswa diminta untuk mengoperasikan media Adobe Flash yang telah terinstal pada gadget masing-masing siswa. Kemudian setiap kelompok akan dibagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kembali untuk dikerjakan. Diakhir kegiatan, para siswa diminta untuk mengerjakan soal posttest yang berupa kuesioner untuk mengukur minat belajar IPS siswa setelah mendapat treatment pembelajaran menggunakan media Adobe Flash. Media Adobe Flash yang dipergunakan dalam penelitian ini merupakan Adobe Flash tipe terbaru yaitu Adobe Flash CS 6. Adobe Flash CS 6 memiliki fitur yang lebih banyak sehingga mampu menghubungkan gambar, suara, dan animasi secara bersamaan dibanding Adobe Flash tipe sebelumnya.

Pembahasan

Keunggulan dari fitur *Adobe Flash CS 6* ini dipergunakan peneliti untuk membuat media pembelajaran IPS mengenai keragaman ekonomi negara-negara ASEAN, dimana media yang dirancang menampilkan materi yang diperbantu kejelasan visualisasi melalui animasi. Dalam media tersebut juga dilengkapi dengan tombol-tombol serta suara pengiring sehingga peserta didik akan merasa nyaman dalam mengoperasikan media dan nyaman dalam belajar. Sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash*, soal pretest dan posttest diberikan untuk mengukur minat belajar siswa dan mengetahui adakah pengaruh media *Adobe Flash* terhadap minat belajar IPS siswa kelas VI. Selama pelaksanaan diperoleh hasil perhitungan pengaruh pada uji *Paired Sample T-Test* bahwasannya terdapat pengaruh antara minat belajar IPS peserta didik yang menggunakan media *Adobe Flash* dengan peserta didik yang tanpa menggunakan media *Adobe Flash*. Perhitungan pengaruh uji *Paired Sample T-Test* diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 25 menunjukkan nilai Sig. (1-tailed) $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan media pembelajaran *Adobe Flash* terhadap minat belajar siswa kelas VI SDN Kepatihan 1 pada materi IPS. Namun sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji realibilitas dan uji normalitas.

Reliabilitas instrumen merupakan kekonsistenan hasil pengambilan data jika instrumen tersebut digunakan oleh orang atau kelompok orang yang sama dalam waktu yang berlainan. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Pada hasil perhitungan uji reliabilitas menunjukkan nilai 0.914 berdasarkan tabel kategori reliabilitas koefisien *alpha cronbach* berada direntang nilai 0,800 – 0,1000 yang artinya instrumen tes skala likert minat belajar siswa dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi [13]. Uji normalitas dilakukan terhadap serangkaian data untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak, bila data diketahui berdistribusi normal maka digunakan uji statistik parametrik sedangkan bila data tidak berdistribusi normal maka dilakukan uji statistik non parametrik [14]. Pengujian normalitas data pada penelitian ini menggunakan software SPSS versi 25 dengan uji Shapiro-Wilk. Data dikatakan berdistribusi normal dalam uji Shapiro-Wilk adalah apabila nilai Sig. $> 0,05$ [15]. Pada tabel 2. Data pretest nilai Sig. Shapiro-Wilk yang diperoleh adalah $0,262 > 0,05$ yang berarti data pretest berdistribusi normal. Pada data posttest juga menunjukkan nilai Sig. Shapiro-Wilk $0,197 > 0,05$ yang artinya data posttest yang dipergunakan berdistribusi normal.

Temuan Penting Penelitian

Pada penelitian ini temuan penting yang ditemukan adalah bahwasannya penggunaan media interaktif seperti *Adobe Flash* yang dapat menggabungkan animasi, grafis, suara, serta memiliki kemampuan interaksi dengan pengguna dapat membuat peserta didik tertarik sehingga diperoleh hasil bahwa penggunaan media *Adobe Flash* ini dapat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik tersebut.

Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini akan memiliki 2 manfaat, yaitu manfaat teoritis dan juga manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah sebagai tambahan khazanah keilmuan dunia pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan teknologi yang dikembangkan menjadi media pembelajaran yaitu media *Adobe Flash*. Media *Adobe Flash* merupakan bentuk inovasi dalam pembelajaran yang memasukkan peranan teknologi modern dalam dunia pendidikan Indonesia saat ini.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi pembaca, dapat dijadikan referensi, inovasi, dan motivasi dalam pembuatan karya ilmiah khususnya untuk mengetahui pengaruh pada pembelajaran menggunakan media berbasis *Adobe Flash*.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat dijadikan sebagai awal pengenalan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *Adobe Flash*, menjadikan kegiatan belajar berlangsung secara menarik, sehingga mampu membangkitkan minat belajar siswa.
- c. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk meningkatkan kompetensi berinovasi menghadirkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Adobe Flash*

Referensi

- [1] Kemendikbud, *Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan tentang Data Guru Akrab Teknologi*. 2020.
- [2] Lestari, “Strategi Guru Dalam Pembelajaran Tematik Secara Daring Kelas III SD Negeri 124/I Batin,” 2020.
- [3] I. Hariyanti, “Haryono, dan JS Sukardjo. 2013. Penerapan Pembelajaran Model Problem Posing Dilengkapi Macromedia Flash untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Kesetimbangan Kimia Kelas XI IPA SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2,” *J. Pendidik. Kim.*, vol. 2, no. 3, pp. 85–91, 2013.
- [4] Y. Siska, *Pembelajaran IPS SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca, 2018.
- [5] F. Budiyo, “Analisis kesulitan siswa dalam belajar pemecahan masalah pada mata pelajaran IPS di SDN gapura timur I sumenep,” *Prem. Educ. J. Pendidik. Dasar dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 1, p. 60, 2018, doi: 10.25273/pe.v8i1.2516.
- [6] Ricardo and R. I. Meilani, “Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students’ learning interest and motivation on their learning outcomes),” *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 2, no. 2, pp. 188–201, 2017, [Online]. Available: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- [7] & Y. B. Azizi M R, Marpaung R R T, “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa,” *J. Bioterdidik*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2015.
- [8] Macdoms, *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Offset, 2013.
- [9] Susanti, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Murid SDN 128 Bontokunyi Kabupaten Sinjai,” Universitas Muhammadiyah Makasar, 2021.
- [10] S. A. Khaerudin, D. D. Nugraheni, and D. S. Sari, “Pengaruh Media Berbasis Adobe Flash terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Tata Surya,” vol. 1, no. 3, pp. 203–214, 2020.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [13] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- [14] Misbahudin and I. Hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- [15] S. Santoso, *Buku Latihan SPSS Statistik Parametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014.

