

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Oleh:

Millah Karimah 198620600127

Dosen Pembimbing : Dr. Tri Linggo Wati, M.Pd
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2023

Pendahuluan

- Permasalahan yang masih sering ditemui di beberapa sekolah yaitu masih kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi dan keterbatasan kesediaan media yang sesuai dengan materi. Selain itu, guru juga kesulitan dalam menentukan bahan atau media pembelajaran yang tepat serta memiliki keefektifan yang tinggi.
- Hasil belajar siswa dengan nilai KKM masih dibawah rata-rata dengan penyebab pemahaman siswa yang sangat minim pada muatan pelajaran IPA khususnya pada pokok bahasan planet dalam tata surya. berdasarkan permasalahan diatas, peneliti merancang metode belajar dengan penerapan media pembelajaran *Adobe Flash*. Penggunaan media ini dapat membuat pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Media ini akan membuat siswa tertarik untuk belajar karena dapat mengenal perkembangan teknologi yang dipakai di masa mendatang.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Apakah penggunaan media interaktif berbasis *Adobe Flash* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas VI khususnya pada materi planet dalam tata surya?

Metode

- Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan rancangan yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* atau eksperimen semu dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*
- Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Gelam 2 dengan total siswa sebanyak 98 siswa. Sampel kelas VI-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI-B sebagai kelas kontrol.
- Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes hasil belajar dengan bentuk soal pilihan ganda dan observasi
- Untuk menjawab rumusan masalah di penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan peneliti berupa uji t-test. Dalam uji-t terdapat dua syarat yaitu uji normalitas dan homogenitas

Hasil

- Hasil uji validitas soal nomor 1 hingga 10 bersifat valid
- Hasil data reliabilitas diatas, instrument soal dapat dinyatakan reliabel dengan hasil yang didapat sebesar 0,639 dari 10 item soal. Disimpulkan bahwa nilai $0,639 > 0,6$ yang artinya instrument soal bersifat reliabel.
- Perhitungan uji normalitas data dalam penelitian diperoleh nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen yaitu 0.069 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0.068 yang mana nilai tersebut melebihi nilai $\alpha = 0,05$ sehingga $0.069 > 0,05$ dan $0.068 > 0,05$.
- Nilai *Levene* ditunjukkan pada baris nilai based on mean yaitu 0.070 dengan nilai signifikan yang didapat yaitu $0.792 > 0,05$ yang artinya ada kesamaan varians antar kelompok atau dapat dikatakan data tersebut homogen.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji data yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan terhadap prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diperoleh dari nilai rata-rata kelas eksperimen untuk *pretest* sebesar 65,3 dan *posttest* sebesar 82,6. Pada kelas kontrol nilai rata-rata yang diperoleh untuk *pretest* sebesar 60,6 dan untuk *posttest* sebesar 74. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ juga diperoleh nilai Sig. $< 0,05$ sehingga berdasarkan kriteria pengujian H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* terhadap prestasi belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Temuan Penting Penelitian

Tabel perhitungan uji hipotesis tersebut, diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0.492 dengan taraf signifikansi 0.05. Sehingga dapat disimpulkan Sig. (2-tailed) = 0,492 < α = 0,05 artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran IPA khususnya materi planet dalam tata surya di kelas VI Sekolah Dasar.

| | Levene's Test for Equality | | t-test for Equality of Means | | | |
|-----------------------------|----------------------------|------|------------------------------|--------|-----------------|-----------------|
| | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference |
| Equal variances assumed | .070 | .792 | .691 | 58 | .492 | 1.667 |
| Equal variances not assumed | | | .691 | 57.669 | .492 | 1.667 |

Manfaat Penelitian

Media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash dapat menyajikan bahan ajar yang tidak bisa dilihat secara konkret seperti bahasan planet dalam tata surya serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VI sekolah dasar

Referensi

- Creswell, J.W., 2016. *RESEARCH DESIGN : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. 4th ed. PUSTAKA PELAJAR.
- Dewi, C., 2022. The Effect Of Flash-Based Interactive Learning Multimedia On The Thematic Learning Outcomes Of Grade 5 Students In Elementary School. *JP2SD*, 10(1), pp.12–21. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20026>.
- Dwi Hariani, N., Wibowo, S. and Nurhayati, E., 2022. Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya (Misitaya) Menggunakan Direct Instruction Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), pp.1089–1103. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6224>.
- Fadli, R. and Hakiki, M., 2020. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(1), pp.9–15. <https://doi.org/10.52060/pti.v1i1.302>.
- Lestari, N. and Wirasty, R., 2019. Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), pp.349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>.
- M. Chotibuddin, 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Flash Player Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 15 Banjarwati Paciran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), pp.1–16. <https://doi.org/10.37286/ojs.v8i1.127>.
- Megantari, K., Margunayasa, I.G. and Agustiana, I.G., 2021. Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), p.139. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>.

Referensi

- Putri, A.G., Ganing, N.N. and Kristiantari, M.G.R., 2022. Video Animasi Materi Sistem Tata Surya Berorientasi Problem Based Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), pp.106–116. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.45842>.
- Putu, N., Wirantini, N., Astawan, G. and Gede Margunayasa, I., 2022. Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air. *Jurnal Edutech Undiksha*, [online] 10(1), pp.42–51. Available at: <<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46558>>.
- Sari, R.A., Destrinelli and Pamela, I.S., 2022. Desain Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran IPA Materi Menjelajah Angkasa Luar di Kelas VI Sekolah Dasar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. 4, pp.11126–11136.
- Sari, S.M. and Ganing, N.N., 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), pp.288–298. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R. and Wahyudi, A., 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), pp.144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>.
- Sidik, G.T., Kelana, J.B., Altaftazani, D.H. and Firdaus, A.R., 2020. THE EFFECT OF MACROMEDIA FLASH BASED LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE ABILITY TO CALCULATE OF STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL. *PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, [online] 4(2), p.241. <https://doi.org/10.22460/pej.v4i2.1805>.

