



Pengaruh Penggunaan Media *Adobe Flash* terhadap Hasil Belajar Siswa

Muhammad Asrul Sultan¹, Muslimin², Hj. Fajar³, Sitti Fatimah⁴

Universitas Negeri Makassar

Email: m.asrul.sultan@unm.ac.id

Abstrak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan menggunakan desain *Pre-eksperimntal* dalam bentuk *One group pretest posttest design* yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media *Adobe Flash* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V UPT SPF SDN 245 Batu Tompo Kab.Bulukumba. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Adobe Flash*, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu t-test, sebelum menguji hipotesis dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas. Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji *Paired-Sample T-test* yang menunjukkan Sig (2-tailed) < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa media *Adobe Flash* berpengaruh baik sebab meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V UPT SPF SDN 245 Batu Tompo Kab.Bulukumba.

Kata Kunci: *Adobe Flash*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah proses komunikasi yang menyampaikan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui media tertentu. Penyampaian pesan dapat dilakukan secara verbal maupun non verbal.

Bidang pembelajaran secara umum sedikit banyaknya terpengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan dalam bidang keterampilan, ilmu, dan teknologi. Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran.

Proses pembelajaran sangat berpengaruh pada penanaman konsep bahan ajar terhadap siswa, dalam proses pembelajaran ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan antara lain adalah media pembelajaran. Suryani, Setiawan dan Putra (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta dapat merangsang pikiran,

perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses terjadinya pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, sedangkan menurut Menurut Tafonao (2018) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan kepada penerima, sehingga dapat membangkitkan pemikiran, perasaan, serta minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, dapat mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi .

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendukung peningkatan prestasi belajar siswa di sekolah. Media pembelajaran seharusnya mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih sering terabaikan dengan berbagai alasan yang sering muncul adalah terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, serta tidak ada kemauan dari guru untuk menyediakan media.

Agar terciptanya suasana menarik, guru dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan media pembelajaran *Adobe Flash*. *Adobe Flash* adalah perangkat lunak (*software*) animasi yang digunakan untuk membuat animasi.

Menurut Supriyadi (2016) *Adobe Flash* adalah aplikasi yang digunakan untuk menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara dan serta interaktivitas bagi pengguna program animasi internet.

Menurut Rizal, Rahmat dan Syamsu (2016) *Adobe Flash* memiliki kelebihan yaitu, animasi dapat dibentuk dan dikontrol, ukuran *Flash* lebih kecil setelah dipublish, dapat mengimpor hampir semua gambar dan file audio sehingga dapat lebih menarik, gambar *Flash* bersifat vektor serta *Flash* juga memiliki sisi interaktif dan media *Flash* juga tidak perlu memiliki kemampuan sebagai programmer untuk membuat film *Flash*. Sedangkan kekurangan *Adobe Flash* menurut Dewi dan Parma (2019) yaitu:

1. Pembuatan cukup rumit, karena manual, mulai dari pembuatan gambar, gerakan, hingga pembuatan fungsi tombol seperti tombol *next*, *prev* dan lain sebagainya.
2. Dibutuhkan waktu yang tidak cepat dalam pembuatannya
3. Perangkat yang akan kita gunakan harus mempunyai *Adobe Flash Player*, sehingga mungkin ada beberapa pengguna yang mengalami kesulitan jika komputer atau perangkat yang digunakan belum terinstal *Adobe Flash Player*, terlebih bagi mereka yang jarang update aplikasi komputernya.
4. Dalam pembuatannya, kita membutuhkan banyak variabel untuk memberikan nama pada objek yang akan kita mainkan, baik untuk nama gambar, suara, gambar bergerak dan perhitungan matematik.

Dalam pemanfaatan *Adobe Flash* yang harus diperhatikan yaitu bentuk animasi agar dapat menarik perhatian siswa, karena animasi yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar dapat ditumbuhkan dalam proses pembelajaran melalui perpaduan antara keunikan dari media

pembelajaran yang digunakan dengan gaya penyampaian pengajar yang berkesan bagi peserta didik.

Menurut Astatin dan Nurcahyo (2016) media pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan pada proses pembelajaran adalah *Adobe Flash Software* tersebut mempunyai banyak kelebihan seperti dapat membuat ilustrasi secara detail, sehingga *Adobe flash* dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA, khususnya pada penyampaian materi-materi yang prosesnya tidak dapat dilihat langsung oleh siswa atau bersifat abstrak.

Menurut Fitriyati, Hidayat dan Munzil (2017) Pandangan dalam penerapan IPA dalam proses pembelajarannya dilakukan hanya memberitahukan konsep dan teori kepada siswa, sehingga pembelajaran IPA bersifat abstrak dan membuat siswa pasif dalam menerima pembelajaran. Pembelajaran IPA hendaknya menggunakan media pembelajaran, agar siswa tidak mudah bosan dan dapat tertarik dalam proses pembelajaran IPA. Aktivitas siswa selama pembelajaran merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Aktivitas siswa dapat dibangun melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga rancangan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan konsep materi agar siswa dapat memahami pembelajaran secara mendalam. Maka dari itu media *Adobe Flash* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan efektifitas belajar serta mengembangkan pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan penelitian eksperimen (*experiment research*) dan menggunakan desain *pre-eksperimental*. Adapun bentuk desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest Posttest Design*.

Penelitian ini terdiri dari dua variable yaitu media *Adobe Flash* sebagai variabel bebas dan hasil belajar IPA sebagai variabel terikat. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa UPT SPF SDN 245 Batu Tompo 2020 sebanyak 176 siswa dengan sampel sebanyak 32 siswa.

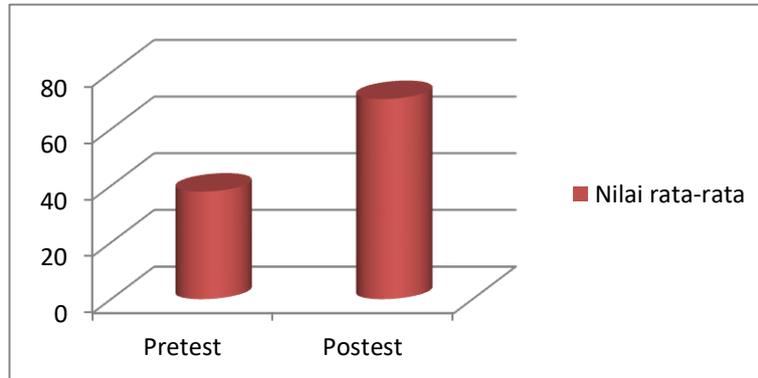
Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Data yang diperoleh di analisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis statistic deskriptif dengan menggunakan program SPSS versi 24 diperoleh nilai *pretest* terendah yaitu 10 dan nilai tertinggi yaitu 65, sedangkan nilai terendah pada *posttest* setelah diberikan pengajaran yaitu 40 dan tertinggi yaitu 95. Berarti nilai pada hasil *posttest* setelah diberikan pengajaran lebih tinggi dari pada hasil dari *pretest* sebelum diberikan pengajaran.

Nilai median atau nilai tengah pada saat *pretest* yaitu 37,5 sedangkan nilai median pada saat *posttest* yaitu 75. Berarti nilai median *posttest* lebih tinggi dari

pada nilai median *pretest*. Nilai rata-rata yang diperoleh pada *pretest* yaitu 37,97, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada *posttest* setelah diberikan pengajaran yaitu 70,63.



Gambar 1. Diagram Batang Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas V

Hasil rata-rata antara *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa hasil rata-rata pada *posttest* lebih tinggi dari pada hasil rata-rata *pretest*.

Hal ini disebabkan karena diberikan pembelajaran dengan penggunaan media *Adobe Flash* dimana dalam proses pembelajaran siswa dapat menciptakan pengetahuannya sendiri dengan mengamati media *Adobe Flash* yang ditampilkan oleh peneliti. Sesuai dengan tujuan pembelajaran maka penggunaan media *Adobe Flash* menjadi salah satu cara yang telah dibuktikan oleh peneliti dengan melihat hasil belajar IPA siswa setelah diberikan pengajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Astatin dan Nurcahyo (2016) bahwa media pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan pada proses pembelajaran adalah *Adobe Flash. Software* tersebut mempunyai banyak kelebihan seperti dapat membuat ilustrasi secara detail, sehingga *Adobe flash* dapat digunakan dalam proses pembelajaran IPA, khususnya pada penyampaian materi-materi yang prosesnya tidak dapat dilihat langsung oleh siswa atau bersifat abstrak. Sehingga dari pendapat tersebut telah dijelaskan bahwa media *Adobe Flash* dapat mengatasi kesulitan siswa dalam proses pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA dengan penggunaan media *Adobe Flash*, siswa cenderung memperhatikan dan mengamati media yang ditampilkan. Hal ini seperti yang telah dikemukakan oleh Farhan, Kartini dan Kantun (2018) dalam penerapan pembelajaran yang menggunakan media *Adobe Flash* yang memberikan animasi akan lebih menarik bagi siswa karena dapat memberikan peningkatan minat belajar dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran dikelas seperti biasanya sehingga siswa memiliki minat belajar yang lebih tinggi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media *Adobe Flash* juga ditandai dengan kurangnya dominasi guru di dalam kelas dan adanya kecenderungan siswa yang aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil statistik analisis inferensial dilakukan untuk pengujian hipotesis, yang sebelumnya dilakukan pengujian uji normalitas data dimana hasil uji normalitas data

menyatakan bahwa data berdistribusi normal Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* pada program SPSS 24 diperoleh Sig. (2-tailed) 0,000 yang berarti $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V UPT SPF SDN 245 batu Tompo.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash* terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata sebelum diberikan pengajaran (*pretest*) yang mengalami pengaruh atau perbedaan setelah pemberian pengajaran.

Penelitian ini diharapkan memberi sumbangsi kecil untuk kemajuan pendidikan di Indonesia dan mampu dipergunakan sebagaimana mestinya.

REFERENSI

- Astatin G.R dan Nurcahyo Heru. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan Kompetensi Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. Vol. 2 (2)
- Dewi K.I dan Parma Ika, 2019. Penerapan Media Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal kapita Selektta Geografi*. Vol.2 (12): 29-44
- Farhan A.A, Kartini Titi, dan Kantun Sri. 2018, Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 12 (2)
- Fitriyati Ida, Hidayat Arif dan Munzil. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tinggi dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pembelajaran Sains*. Vol.1 (1)
- Rizal A.S, Munawar Rahmat, Ahmad Syamsu, 2016. Efektivitas Multimedia Interaktif Flash Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol.14 (2)
- Supriadi, 2016. Adobe Flash Untuk Mendukung Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi*. Vol.VII (2)
- Suryani Nunuk, Setiawan Ahmad, dan Putria Aditin. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Tafonao Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2 (2)