

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

ISSN 2598-991X (ONLINE)

IJEMD



**INDONESIAN
JOURNAL OF
EDUCATION
METHODS
DEVELOPMENT**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

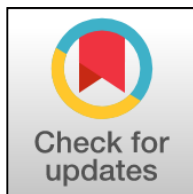
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Effect of Adobe Flash CS6 Learning Media on Social Studies Learning Outcomes in Fifth Grade Student

Pengaruh Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD

Muhammad Syahrul Romadhon, Ramadhansahrul6789@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Feri Tirtoni , feritirtoni@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

⁽¹⁾ Corresponding author

Abstract

This study aimed to investigate the impact of using Adobe Flash CS6 learning media on social studies learning outcomes related to national events surrounding the proclamation of independence in fifth-grade students at SDN Keboananom. The research utilized a quantitative experiment with a Quasi Experimental research design in the form of a non-equivalent control group design. Data analysis involved the Independent Sample T-test to test the hypothesis and address the research problem. The results revealed a significant improvement in students' understanding of social studies concepts after using Adobe Flash interactive learning media, as indicated by the average posttest data exceeding the pretest data. The findings imply that the integration of Adobe Flash learning media in the material related to the proclamation of Indonesian independence positively impacted social studies learning outcomes in fifth-grade students, offering a potential solution for enhancing social studies education in elementary schools.

Highlight:

- The study examines the impact of using Adobe Flash CS6 learning media on social studies learning outcomes in fifth-grade students.
- The research employs a quantitative experiment with a Quasi Experimental research design, utilizing a non-equivalent control group design.
- Data analysis involves the Independent Sample T-test to test the hypothesis and determine the effect of using Adobe Flash interactive learning media on understanding social studies concepts in SDN Keboananom.

Keyword: Adobe Flash CS6, Learning Media, Social Studies, Learning Outcomes, Fifth-Grade Students.

Published date: 2023-08-21 05:15:50

Pendahuluan

Dunia saat ini sedang mengalami pandemi akibat adanya *Corona Virus Disease* sejak Desember 2019[1]. Penyebaran virus tersebut begitu cepat sehingga menjangkit seluruh dunia. Sebagai bentuk pencegahan penyebaran virus Corona di Indonesia, pemerintah membuat peraturan yang disebut Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Peraturan tersebut bertujuan untuk membatasi pergerakan masyarakat untuk menekan penyebaran virus Corona. Peraturan PPKM berdampak kepada banyak sektor, termasuk pada sektor pendidikan[2]. Dampak yang diakibatkan pada sektor pendidikan yaitu Kemendikbud menerapkan peraturan Pembelajaran Tatap Muka secara Terbatas (PTMT).

Dengan adanya peraturan PTMT, sekolah hanya dapat melakukan pembelajaran maksimal 6 jam pelajaran dalam satu hari[3]. Dampak dari pemangkasan waktu tersebut menuntut guru untuk menyajikan materi kepada siswa dengan efektif. Kualitas pembelajaran di sekolah sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa[4]. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa[5]. Dari pra observasi yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara dengan guru kelas V SDN Keboananom diperoleh data mengenai pembelajaran IPS yaitu pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran visual berbantuan *lcd projector* tetapi alat bantu yang digunakan untuk menciptakan inovasi lain. Pembelajaran terpusat pada siswa sedangkan dengan waktu yang terbatas hal tersebut menjadi tidak efektif. Dalam hal ini dibutuhkan inovasi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif bagi siswa.

Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dibutuhkan media pembelajaran yang tepat [6]. Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *Adobe Flash CS6*. Media pembelajaran *Adobe Flash CS6* memiliki fungsi untuk membuat animasi, presentasi, game, dan pendukung animasi halaman web [7]. Kelebihan *Adobe Flash CS6* yaitu memiliki fitur yang beragam sehingga mampu menghubungkan gambar, suara, dan animasi secara bersamaan[8]. *Adobe Flash CS6* juga memiliki fitur yang berektensi tinggi sehingga media pembelajaran juga dapat dibuka melalui ponsel pintar. Serta dapat didesain dapat melakukan interaksi dengan pengguna yaitu siswa agar pembelajaran berpusat pada siswa[9].

Metode

Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu kuantitatif. Disebut penelitian kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistic. Sugiyono menjelaskan penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme,[10] dilakukan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen, bentuk eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design*. Bentuk desain *Quasi Experimental* yang digunakan yaitu *NonEquivalent Control Group Design*.Dikatakan *NonEquivalent Control Group Design* karena Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding[11]. *NonEquivalent Control Group Design* pada terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara acak. Kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda, kelompok pertama merupakan kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok kedua merupakan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya[12]. Berdasarkan hal tersebut populasi pada penelitian ini adalah 50 siswa kelas 5 SDN Keboananom. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability* yaitu sampling yang menggunakan jenis teknik *Simple Random Sampling* karena populasi pada penelitian cenderung homogen. Dalam penelitian ini yang dijadikan sampel adalah 25 siswa kelas V-A dan 25 siswa kelas V-B di SDN Keboananom. 25 Siswa kelas V-A menjadi kelas eksperimen sedangkan 25 siswa kelas V-B menjadi kelas control. Metode penelitian ini digunakan untuk meneliti adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Adobe flash CS6* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 5 SDN Keboananom.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Keboananom. Pengolahan data yang digunakan adalah metode kuantitatif eksperimen. Data yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kemudian diolah menggunakan aplikasi SPSS. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran *Adobe flash* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Keboananom. Pernyataan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	Based on	N of Items
.763	.736		11

Table 1. Uji Reliabilitas oleh SPSS 25

Pada tabel 1. hasil perhitungan uji reliabilitas menunjukkan nilai 0.763 berdasarkan tabel kategori reliabilitas koefisien alpha cronbach berada direntang nilai 0,600-0,799 artinya instrumen tes pilihan ganda dinyatakan reliabel dan memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi[13].

Test Of Normality				
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Pre-Test	Eksperimen	.135	25	.200*
	Kontrol	.167	25	.071
Post-Test	Eksperimen	.166	25	.075
	Kontrol	.152	25	.140

Figure 1. Uji Normalitas oleh SPSS25

Pada tabel 2. menunjukkan kelas eksperimen data *pretest* nilai Sig. *Kolmogorov-Smirnov* 2,00 > 0,05 dan pada data *posttest* nilai Sig. *Kolmogorov-Smirnov* 0,75 > 0,05. Artinya data *pretest* dan *posttest* lembar tes berdistribusi normal. Pada kelas Kontrol data *pretest* nilai Sig. *Kolmogorov-Smirnov* 0,71 > 0,05 dan pada data *posttest* nilai Sig. *Kolmogorov-Smirnov* 1,40 > 0,05.

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar IPS	Based on Mean	1.055	3	96	.372
	Based on Median	.835	3	96	.478
	Based on Median and with adjusted df	.835	3	85.429	.478
	Based on trimmed mean	1.031	3	96	.383

Table 2. Uji Homogenitas oleh SPSS25

Pada tabel 3. Menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) pada Based on Mean yaitu 1.05 yang artinya data homogen. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan yaitu jika nilai Sig. (2-tailed) pada Based on Mean > 0,05 maka data homogen dan jika nilai Sig. (2-tailed) pada Based on Mean < 0,05 maka data penelitian tidak homogen[14].

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar IPS	Equal variances assumed	.752	.390	11.032	48	.000	20.000	1.813	16.355	23.645
	Equal variances not assumed			11.032	46.912	.000	20.000	1.813	16.353	23.647

Figure 2. Uji Independent Sample Test

Pada tabel 4. menunjukkan Sig. (2-tailed) pada *Equal Variances Assumed* 0,00. Artinya dengan mengacu pada dasar pengambilan keputusan nilai Sig. yaitu $0,00 < 0,05$ maka terdapat pengaruh positif dan signifikan media pembelajaran *Adobe Flash* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Keboananom[15].

Berdasarkan uji *t Independent Sample T-Test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) pada *Equal Variances Assumed* adalah $0,00 < 0,05$. Sehingga dapat diputuskan terdapat pengaruh positif dan signifikan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* terhadap meningkatnya pemahaman konsep belajar IPS siswa kelas V SDN Keboananom Sidoarjo

Kesimpulan

Kesimpul Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan maka dapat disimpulkan yaitu Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Keboananom. Setelah dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *t Independent Sample T-Test* diperoleh rata-rata data *pretest* lebih kecil dibanding rata-rata data *posttest*. Diperoleh nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 dan nilai t_{hitung} lebih dari t_{tabel} artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Keboananom Sidoarjo.

References

1. C. Sohrabi et al., "World Health Organization declares global emergency: A review of the 2019 novel coronavirus (COVID-19)," *International Journal of Surgery*, vol. 76, pp. 71-76, 2020.
2. Z. Abidin, A. Hudaya, and D. Anjani, "Efektivitas pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19," *Research and Development Journal of Education*, vol. 1, no. 1, pp. 131-146, 2020.
3. Kemdikbud, <https://www.kemdikbud.go.id/>
4. M. D. Lestari, Y. Z. Ansori, and R. Rodiyana, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, Vol. 2, 2020.
5. N. Suryani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis It1," pp. 1-12, 2015.
6. M. M. Fatahullah, "Pengaruh media pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar IPS," *Jurnal Pendidikan Dasar UNJ*, vol. 7, no. 2, pp. 237-252, 2016.
7. N. Widiyastuti, S. Slameto, and E. H. Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta," *Perspektif Ilmu Pendidikan*, vol. 32, no. 1, pp. 77-84, 2018.

8. A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2018.
9. Prasetyo, "Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Flash Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN 07 Jebed Kabupaten Pematang", 2017.
10. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 2017.
11. S. Arikunto, *Prosedur Penelitian*, 2017.
12. Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi*, 2018.
13. Binus Univesrity, *Uji Validitas dan Reliabilitas*, 2020.
14. U. Usmadi, "Penguujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas)," *Inovasi Pendidikan*, vol. 7, no. 1, 2020.
15. R. D. Handayani and Y. Yanti, "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe think pair share terhadap hasil belajar PKn siswa di kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung," *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, vol. 4, no. 2, pp. 107-123, 2017.