

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMAN 98 Jakarta

Atikah Fadhilah Afrizal¹, Djunaidi², Nur'aini Marta³

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta¹

Email: atikahfadhilaha97@gmail.com

Abstract: *This study aims to (1) determine student motivation in History class X IPA SMA Negeri 98 Jakarta using Adobe Flash CS6 and not using Adobe Flash CS6. (2) Knowing the effect of Adobe Flash CS6 learning media on students' learning motivation in History subject at SMA Negeri 98 Jakarta. The research approach used is a quantitative approach with the experimental method, by testing the hypothesis using the t test producing tcount 4.93 > ttable 1.668 at a significant level of 95% (0.05) then H₀ is rejected and H₁ is accepted. Thus it can be concluded that the results of this study indicate that there is an effect of using Adobe Flash CS6 learning media on student learning motivation at SMA Negeri 98 Jakarta*

Keywords : *Learning Media, Learning Motivation, Adobe Flash CS6*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas X IPA SMA Negeri 98 Jakarta dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* dan tidak menggunakan *Adobe Flash CS6*. (2) Mengetahui pengaruh media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 98 Jakarta. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t menghasilkan $t_{hitung} 4,93 > t_{tabel} 1,668$ pada taraf signifikan 95% (0,05) maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 98 Jakarta

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Adobe Flash CS6*

PENDAHULUAN

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Pendidikan memiliki arti proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan dan latihan, proses perbuatan, cara mendidik. Pendidikan ialah suatu usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran

yang efektif dengan tujuan mendidik peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya.

Namun pada saat ini masih banyak problematika dalam dunia pendidikan yang dapat menghalangi tercapainya tujuan yang diharapkan. Problematika yang ada dalam dunia pendidikan merupakan prioritas utama yang harus diselesaikan, salah satunya menyangkut tentang kualitas pendidikan. Peran pengajar sebagai fasilitator harus dapat mengembangkan pembelajaran salah satunya melalui media pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami oleh siswa, satu sisi media dapat mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi yang ingin disampaikan dan pada sisi yang lain pengajar juga harus memperhatikan apakah siswa dapat dengan mudah paham serta dapat menikmati tampilan visual dari media pembelajaran yang digunakan yang nantinya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Sapriya (2009), pembelajaran sejarah ialah suatu kegiatan untuk menimba ilmu yang menerangkan mengenai manusia di masa lampau seperti hukum, politik, militer, social, keagamaan, kreativitas (berkaitan dengan music, seni, arsitektur dan literatur), keilmuan dan intelektual. Kegiatan pembelajaran sejarah disekolah bukan bertujuan untuk menjadikan peserta didik sebagai ahli sejarah, melainkan untuk menumbuhkan rasa patriotisme dan memperlihatkan rasa cinta akan tanah air peserta didik.

Dengan media pembelajaran yang sesuai, maka akan tercipta suasana belajar yang nyaman dan tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut. Pengajar dituntut untuk lebih kreatif, variatif serta inovatif dalam menggunakan dan memaksimalkan media pembelajaran sehingga siswa dapat lebih terdorong lebih aktif dan semangat mereka bertambah ketika kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat dalam kegiatan pembelajaran antara pengajar dan siswa yang diharapkan dalam penggunaannya dapat lebih efisien

dan efektif dalam menyampaikan materi yang ingin disampaikan. Pemanfaatan media pembelajaran diyakini dapat mendorong siswa dalam hal keingintahuan akan hal baru, siswa dapat meningkatkan motivasi belajar mereka serta menstimulus sensorik siswa yang dapat mempengaruhi psikologis siswa.

Media Pembelajaran Adobe Flash CS6

Menurut E. De Corte dalam Hartanto (2012) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang diberikan atau disediakan oleh guru atau tenaga pengajar untuk membantu dalam mencapai tujuan instruksional dalam proses belajar. Pada buku karangan Cecep Kustandi dan Bambang Suctipto (2011) mengungkapkan pendapat bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana yang membantu proses belajar mengajar dan menjelaskan makna digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan sempurna. Dari pengertian media pembelajaran menurut para ahli di atas, maka media pembelajaran adalah seperangkat alat perantara komunikasi yang digunakan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran pada penelitian ini ditujukan agar guru dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar lebih mudah dipahami.

Menurut Ardy (2016) *Adobe Flash* merupakan perangkat lunak yang saat ini banyak digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang menarik. Menurut Madcoms (2012) menyebutkan bahwa *Adobe Flash CS6* adalah perangkat lunak atau software yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara interaktif karena dapat menampilkan gambar, gambaran grafis, animasi dan suara. Berdasarkan pengertian mengenai media pembelajaran dan *Adobe Flash CS6* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Adobe Flash CS6* adalah perangkat lunak atau *software* yang menjadi perantara komunikasi untuk menyampaikan materi pelajaran yang berupa animasi ataupun presentasi.

Langkah membuat media :

1. Buka aplikasi *Adobe Flash CS 6*. Pilih tab *General* dan klik *Actionscript 2.0*.
2. Ubah ukuran area kerja (kotak warna putih yang terletak di tengah-tengah) dengan pilih bagian *Properties* dan ubah ukurannya menjadi *Width 900 x 500 Height* (satuan yang digunakan *pixels*) lalu pilih *OK*.
3. Di bawah bagian area kerja, ada panel *Timeline*. Arahkan kursor ke layer 1 lalu double klik dan ubah nama 'Layer 1' sebagai 'Background' pada Media Interaktif nantinya.
4. Terdapat 2 cara untuk memasukkan gambar, foto ataupun background ke dalam area kerja, yaitu dengan *Import to Stage (Ctrl+R)* atau *Import to Library*.
5. Dengan menggunakan *to Stage* gambar akan langsung berada di area kerja sedangkan menggunakan *to Library* secara langsung tersimpan pada tab *Library* dan untuk memindahkannya hanya perlu menggeser ke area kerja.
6. Sesuaikan posisi dan ukuran gambar pada area kerja. Pada bagian *Frame* lalu klik kanan - *insert keyframe*, lalu pada bagian *Properties* beri nama label dan akan muncul bendera berwarna merah.
7. Bagian selanjutnya membuat *layer* baru dengan klik menu *new layer*, beri nama sesuai yang dibutuhkan lalu pada *Frame* klik kanan - *insert frame* dan buatlah teks untuk mengisi konten yang diinginkan.

8. Untuk membuat tombol baru dapat membuat *layer* baru dan *insert frame* pada frame yang diinginkan. Pada bagian *Layer* tombol yang telah dibuat silahkan buat *rectangle options*.
9. Pada kotak tersebut klik kanan pilih *Convert to Symbol* isi nama tombol dan pilih tipe *button* lalu klik OK.
10. Edit button dengan *double click* lalu klik bagian *Over and Low - insert keyframe* (F6) dapat dilihat dalam kondisi normal berwarna hitam, pada bagian tulisan "*button*" akan berwarna hijau ketika kursor berada di bagian atas dan ketika di klik akan menjadi warna hitam kembali.
11. Pada bagian layer tombol dan konten silahkan *Insert Keyframe* kembali.
12. Untuk melihat hasil silahkan tekan "*Ctrl + Enter*"

Motivasi Belajar

Priansa (2015) menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah proses belajar yang dialami oleh siswa melalui tingkah laku dan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perilakunya. Menurut Prawira (2013), motivasi belajar adalah semua hal yang bertujuan untuk memberikan dorongan atau semangat kepada seseorang yang sedang dalam proses belajar agar memperoleh prestasi yang baik dan memiliki dorongan untuk semangat belajar.

Berdasarkan pengertian motivasi belajar menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kondisi psikologis untuk mendorong seseorang dalam memperoleh suatu perubahan perilaku yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan baik secara sadar maupun tidak.

Saat ini, media pembelajaran online maupun offline sudah banyak tersedia, salah satunya adalah media pembelajaran Adobe Flash CS6 yang dapat

digunakan untuk menunjang pembelajaran online maupun offline antara guru dengan siswa. Guru dapat menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk aplikasi yang di dalamnya terdapat materi, video pembelajaran, gambar-gambar/foto dan tugas yang dapat dipelajari oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun kegiatan pembelajaran mandiri di rumah.

Manfaat media pembelajaran ialah meningkatkan motivasi belajar siswa, bahan pembelajaran dapat lebih dipahami, siswa dapat melakukan kegiatan belajar juga aktivitas lain, penyampaian pesan tidak terlalu verbal, mengatasi keterbatasan, menimbulkan gairah belajar, memungkinkan siswa belajar menurut kemampuan dan minatnya, siswa mendapatkan rangsangan yang sama, pengalaman yang sama diterima oleh siswa dan menimbulkan persepsi yang sama pada siswa.

Oleh karena itu, Adobe Flash CS6 ini diharapkan mampu dijadikan salah satu solusi agar pembelajaran dikelas dapat berjalan dengan aktif, tidak membosankan dan dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. jika siswa telah termotivasi terhadap pelajaran, maka akan lebih mudah untuk siswa memahami materi yang diberikan guru. Adobe Flash CS6 ini juga dapat dijadikan suatu pemecahan masalah agar penggunaan teknologi lebih bermanfaat lagi dan dapat menjadikan kegiatan pembelajaran yang tidak monoton.

METODE

Dalam penelitian ini peneliti memakai metode penelitian kuantitatif eksperimen. Menurut Sugiyono (2017) jenis penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Sedangkan dalam penelitian kuantitatif Sugiyono (2017)

berpendapat bahwa penelitian kuantitatif diartikan sebagai penelitian yang berdasarkan pada filsafat positifisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only control design*. Dengan menggunakan desain ini peneliti dapat mengontrol variabel luar yang dapat mempengaruhi jalannya eksperimen dan membuat kualitas penelitian menjadi tinggi. Ciri dari desain ini ialah sampel yang digunakan dapat dipilih secara random pada populasi tertentu. Perlakuan yang diberikan kepada kontrol dan eksperimen akan berbeda, dalam kelompok eksperimen diberikan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*. Namun pada kelompok kontrol tidak diberikan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*. Jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen maka perlakuan yang diberikan disebut memiliki pengaruh yang signifikan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas Kontrol	X ₁	O
Kelas Eksperimen	X ₂	O

Keterangan :

Kelas Kontrol : Kelompok yang tidak diberikan perlakuan

Kelas Eksperimen : Kelompok yang diberikan perlakuan

X₁ : Perlakuan dengan media pembelajaran konvensional
(*Powerpoint*)

X₂ : Perlakuan dengan media pembelajaran *Adobe Flash CS6*

O : *Posttest* motivasi belajar siswa

Metode berisi jenis metode atau jenis pendekatan yang digunakan, uraian data kualitatif dan/atau kuantitatif, prosedur pengumpulan data, dan prosedur analisis data.

HASIL

Dari hasil penelitian yang dilakukan di SMA 98 Jakarta, didapatkan data yang selanjutnya diolah untuk mengetahui nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata nilai dan standar deviasi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka diperoleh hasil yang dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 2. Data Motivasi Belajar (Gain Skor) Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Eksperimen	35	71	92	80.86	5.375	28.891
Kontrol	35	62	85	76.11	5.718	32.692
Valid N (listwise)	35					

Pengujian hipotesis dilakukan dengan penghitungan manual, dengan rumus sebagai berikut :

Rumus :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan :

X_1 : Nilai rata-rata kelas eksperimen

X_2 : Nilai rata-rata kelas kontrol

S : simpangan baku gabungan hasil belajar eksperimen dan kelas kontrol

n_1 : Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 : Jumlah sampel kelas kontrol

Adapun rangkuman perhitungan pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Pengujian Hipotesis Motivasi Belajar

Kelompok	Rata-rata	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	80,85	4,93	1,66	H_0 : ditolak
Kontrol	76,11			H_1 : diterima

Dengan demikian, berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka dapat dikatakan terdapat perbedaan skor motivasi belajar siswa yang mendapat perlakuan melalui media pembelajaran *Adobe Flash CS6* dengan siswa yang mendapat perlakuan melalui media pembelajaran *Power Point*.

KESIMPULAN

penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia di SMA Negeri 98 Jakarta dapat disimpulkan bahwa:

“Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia di SMA Negeri 98 Jakarta.”

Berdasarkan hasil uji t diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yaitu ($4,93 > 1,66$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash CS6* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia di SMA Negeri 98 Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Hartanto. (2012). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada

Kustandi Cecep, & Bambang Suctipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.

Farhan, Ali Ahmad. (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran (Studi Kasus Pada Kelas X IPS 4 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018)*. Dalam Skripsi Universitas Jember, jurusan Pendidikan Ekonomi Hal.18.

<https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/88883?show=full>

Madcoms. (2012). *Adobe Dreamweaver CS6 dan PHP-MYSQL untuk Pemula*. Yogyakarta : Andi

Saputro Ardy. (2016). *Mudah Membuat Game Adventure Menggunakan Adobe Flash CS6 ActionScript 3.0*. Yogyakarta : ANDI

Prawira Pura Atmaja. (2013). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Ar-Ruzz Media.

Priansa Donni Juni. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Wahana Komputer. (2015). *Panduan Aplikasi & Solusi (PAS) : Membuat Company Profile dengan Adobe Flash CS6*. Andi Offset.