

PENGARUH MEDIA *ADOBE FLASH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATERI MENGENAL UNSUR-UNSUR BANGUN DATAR SEDERHANA KELAS II SDN 238 PALEMBANG

Tina Dwi Lestari, Toybah, Nuraini

Universitas Sriwijaya

Email: tinadwilestarii@yahoo.co.id

Abstract: This research is aims to determine the effect of adobe flash media on student learning results of the materials about knowing the elements of simple plane of class II SDN 238 Palembang. This research uses research type One Group Pretest Posttest Design. The population of this study is all students of class II SDN 238 Palembang which are consisting of three classes semester of the academic year 2017-2018 which amounted 91 students. The sample in this study is the students of class IIA as many as 30 students as experimental class. Data collection techniques that it used are tests (pretest and posttest). Statistic used to analyze data in proof is parametric statistic through hypothesis (t-test) by using t-test obtained t_{count} 8,45 while t_{table} equal to 2,045. This can be seen from the pretest average of 49.47 and posttest of 59,87. From the average result of pretest and posttest, it is seen that the influence of adobe flash media to student learning results of the materials about knowing element of simple planes class II SDN 238 Palembang.

Key words: Influence, adobe flash media, and learning results.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana kelas II SDN 238 Palembang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas II SDN 238 Palembang yang terdiri dari tiga kelas semester genap tahun ajaran 2017-2018 yang berjumlah 91 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IIA sebanyak 30 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes (*pretest* dan *posttest*). Statistik yang digunakan untuk menganalisa data dalam pembuktian adalah statistik parametris melalui hipotesis (uji-t) dengan menggunakan uji-t didapat t_{hitung} sebesar 8,45 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,045. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata *pretest* sebesar 49,47 dan *posttest* sebesar 59,87. Dari hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* terlihat bahwa adanya pengaruh media *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana kelas II SDN 238 Palembang.

Kata-kata kunci: Pengaruh, media *adobe flash*, dan hasil belajar.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada pada jenjang pendidikan, dimulai dari jenjang pendidikan formal yang pertama yaitu Sekolah Dasar (SD) sampai perguruan tinggi. Matematika memiliki peranan penting dalam mencapai

tujuan pendidikan, karena merupakan sarana siswa berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis.

Menurut Fowler (dalam Sundayana, 2016:3) “matematika adalah ilmu abstrak mengenai ruang dan bilangan”. Materi matematika yang bersifat abstrak tersebut

merupakan salah satu kesulitan siswa untuk memahami materi matematika. Padahal tanpa di sadari pelajaran matematika akan selalu ada sampai ke Perguruan Tinggi serta digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Ruang lingkup mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Bilangan (2) Geometri dan Pengukuran (3) Pengolahan data. Salah satu materi yang terdapat pada aspek geometri dan pengukuran adalah mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana. Konsep pengenalan berbagai bentuk bangun datar sangat diperlukan siswa sebagai bekal untuk mempelajari materi selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Hudojo (dalam Sundayana, 2016:29) bahwa “tanpa memahami konsep A, tidak mungkin orang itu memahami konsep B”.

Menanamkan konsep-konsep materi matematika pada siswa harus benar terlebih lagi pada siswa SD yang cara berfikirnya masih terbatas dalam artian mereka belum mampu untuk berandai-andai dalam memahami suatu materi. Berkaitan dengan teori Piaget (dalam Barlian, 2017:60) menyatakan bahwa anak SD berada pada tahap operasional konkrit (7-11 tahun). Teori ini menyatakan sebelum memberikan materi pembelajaran haruslah memperhatikan tahap perkembangan kognitif untuk mengatasi materi matematika yang bersifat abstrak dengan kemampuan berpikir anak.

Menurut Bruner (dalam Sani, 2013:15) terjadinya proses belajar lebih ditentukan oleh cara mengatur materi pelajaran. Proses belajar terjadi melalui tahap-tahap, yaitu: a) manipulasi objek langsung (*enactive*) adalah aktivitas siswa untuk memahami lingkungan melalui observasi langsung realitas. b) representasi gambar (*iconic*) ini terjadi saat siswa mengobservasi realitas tidak secara langsung, tetapi melalui sumber sekunder, misalnya melalui gambar-gambar atau tulisan. c) manipulasi simbol (*symbolic*) ini terjadi

ketika siswa membuat abstraksi berupa teori, penafsiran, analisis terhadap realitas yang telah diamati dan dialami. Untuk mengatasi permasalahan siswa dalam pembelajaran matematika yang bersifat abstrak maka diperlukannya sebuah media, pada teori Bruner hal ini termasuk pada tahap representasi gambar (*iconic*).

Selain objek kajian matematika yang bersifat abstrak salah satu faktor sulitnya siswa dalam memahami materi matematika yaitu pembelajaran hanya berpusat pada guru yang membuat siswa menjadi pasif serta terciptanya suasana pembelajaran yang membosankan. Interaksi tanya jawab antara guru dan siswa merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana (2014:31) bahwa untuk mencapai interaksi belajar-mengajar membutuhkan adanya komunikasi yang jelas antara guru dengan siswa, sehingga dua kegiatan menjadi terpadu, yakni kegiatan mengajar (usaha guru) dengan kegiatan belajar (tugas siswa) untuk mencapai tujuan pengajaran.

Mengacu pada teori di atas anak SD berada pada tahap kemampuan berpikir konkrit sedangkan objek kajian matematika bersifat abstrak serta kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif menjadi penyebab sulitnya siswa memahami materi matematika yang disampaikan. Maka diperlukan solusi untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami objek kajian matematika yang bersifat abstrak dan proses belajar mengajar yang berpusat pada guru dengan memberikan gambaran konkrit dari materi yang akan disampaikan pada proses pembelajaran dengan menggunakan alat bantu pembelajaran yang disebut dengan media.

Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat penyampai

informasi agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Menurut Criticos (dalam Daryanto, 2016:4-5) bahwa media merupakan komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Selanjutnya menurut (Sundayana, 2016:26) dengan adanya media siswa akan mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga dapat meningkatkan minat siswa belajar matematika.

Di era globalisasi seperti saat ini guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran, seperti media pembelajaran berbasis *ICT (Information Comunnication Technology)* atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang memanfaatkan program aplikasi menggunakan animasi salah satunya seperti *adobe flash*. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2013: 319) animasi digunakan untuk menarik perhatian para siswa terhadap materi yang disampaikan. *Adobe flash* adalah software yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Menurut Hersaputri (dalam Wati, 2014: 2) media *adobe flash* dapat membantu guru untuk mempresentasikan, menjelaskan mata pelajaran, dan memberikan informasi secara jelas sehingga materi atau informasi yang ditampilkan akan lebih mendetail. Menurut Sundayana (2016:25) bahwa pemanfaatan komputer sebagai media mampu membuat siswa tertarik untuk belajar matematika.

Adapun kelebihan *adobe flash* dalam media pembelajaran matematika menurut Arum (2015:7) sebagai berikut: (a) pengguna program ini dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan animasi yang

dikehendakinya, (b) dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *flash*, menggunakan animasi dengan basis vektor, dan juga ukuran file *flash* yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama untuk membukanya, (c) menghasilkan file bertipe (ekstensi). FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe *.swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov*. hal ini memungkinkan pengguna program untuk berbagai keperluan yang kita inginkan, (d) lebih dapat memahami materi yang dipelajari karena setiap materi disajikan simulasinya, (e) lebih semangat dalam belajar karena penyajian materi dilengkapi dengan gambar, suara dan video, (f) dapat berinteraksi dengan media karena bersifat interaktif.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan, untuk mengatasi objek kajian matematika yang bersifat abstrak yang membuat siswa tidak menyukai pelajaran matematika sehingga membuat siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal, maka diperlukan adanya solusi dengan cara membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dengan menggunakan media serta memanfaatkan teknologi yang semakin canggih. Terlebih lagi anak SD pada zaman sekarang telah mengenal teknologi, maka diharapkan media *adobe flash* dapat memberikan kontribusi positif kepada siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Dari hasil penelitian sebelumnya oleh Prastowo ditahun 2012 yang berjudul “peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan alam melalui media pembelajaran animasi *adobe flash* pada siswa kelas IV SD N 03 Malanggaten, Kebakkramat, Karanganyar” memberi kesimpulan bahwa Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 2 siklus dengan setiap siklus dua kali pertemuan. Penelitian tindakan kelas ini menghasilkan rata-rata

nilai prasiklus 53,16 dengan ketuntasan belajar yang diperoleh 21,05%, pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh 64,74 dengan ketuntasan belajar 42,10%, dan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh 77,9 dengan ketuntasan belajar 100%. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi *Adobe Flash* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya di tahun 2016 penelitian tentang *adobe flash* dilakukan oleh Rahmaibu yang berjudul “pengembangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Islam Almadina Semarang” bahwa rata-rata *pre-test* (sebelum menggunakan media) adalah 71,75 sedangkan rata-rata *post-test* (sesudah menggunakan media) adalah 83. Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan jika terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar PKn sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan *adobe flash*.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian eksperimen. Adapun judul dalam penelitian ini yaitu “pengaruh media *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana kelas II SDN 238 Palembang”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini, terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* sesudah diberi perlakuan. Sampel yang digunakan yaitu kelas IIA.

Prosedur penelitian yang dilaksanakan adalah menyusun soal tes pilihan ganda 20 soal untuk divalidasikan

dikelas bukan sampel, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), membuat media *adobe flash* tentang mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana, memberikan soal *pretest* sebanyak 25 soal pilihan ganda, memberi perlakuan, memberikan soal *posttest* sebanyak 25 soal pilihan ganda, menganalisis data yang diperoleh, dan membuat kesimpulan dari hasil analisis data tersebut.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Tes yang diberikan yaitu tes tertulis yang berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 25 soal. Sebelum instrumen tes digunakan terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan taraf kesukaran.

Validitas Tes

Dalam pengujian validitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* yaitu:

$$r_{XY} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

(Sundayana, 2015:60)

Reliabilitas

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengujian reliabilitas dengan menggunakan teknik *Kuder dan Richardson K-R 20*:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2}\right)$$

(Arikunto, 2016:115)

Taraf Kesukaran

Taraf kesukaran soal tes ditunjukkan oleh indeks kesukaran (P). Adapun nilai P dapat diketahui dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

(Arikunto, 2016:222)

Daya Pembeda

Daya pembeda soal tes ditunjukkan oleh indeks deskriminasi (D). Adapun nilai D dapat diketahui dengan menggunakan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Arikunto, 2016:228-229)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian didapat dari rata-rata *pretest* dan *posttest* di kelas IIA SDN 238 Palembang. Data yang telah dikumpulkan kemudian diolah. Pengolahan data dimaksudkan sebagai suatu proses untuk memperoleh data ringkasan dari data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan cara atau rumus tertentu.

Hasil *pretest* diperoleh nilai tertinggi 72, nilai terendah 20, dan nilai rata-rata (mean) yaitu 49,8 dengan modus 59,1, varians 221,95, simpangan baku 14,89, dan koefisien kemiringannya -0,624. Berdasarkan perhitungan yang ada, data dikatakan berdistribusi normal karena koefisien kemiringan diantara (-1) dan (+1).

Sedangkan hasil *posttest* diperoleh nilai tertinggi 88, nilai terendah 36, dan nilai rata-rata (mean) yaitu 60,1 dengan modus 76,18, varians 260,78, simpangan baku 16,14, dan koefisien kemiringannya -0,996. Berdasarkan perhitungan yang ada, data dikatakan berdistribusi normal karena koefisien kemiringan diantara (-1) dan (+1).

Hasil tes dianalisis dengan rumus uji hipotesis menggunakan rumus uji-t sehingga diperoleh hasil analisis data menunjukkan bahwa t_{hitung} 8,45 dan harga t_{tabel} untuk kesalahan 5% dengan $db=n-1$ berarti $db=30-1=29$ diperoleh 2,045. Terlihat bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} untuk kesalahan 5% ($8,45 > 2,045$), maka diperoleh kesimpulan h_0 ditolak dan h_a diterima sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh media *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 238 Palembang.

Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana kelas II SDN 238 Palembang pada tahun ajaran 2017/2018.

Hasil dari penelitian yang diperoleh, maka data *pretest* dan *posttest* siswa dianalisis. Adapun hasil yang diperoleh dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana kelas II SDN 238 Palembang pada tahun ajaran 2017/2018. Hasil ini diperoleh pada analisis data yang telah dilakukan dari hasil belajar yang didapat berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan peneliti dengan taraf signifikan sebesar 5% dan db 29 sehingga diperoleh $t_{hitung} = 8,45$ dan $t_{tabel} = 2,045$. Berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana kelas II SDN 238 Palembang.

Berdasarkan setiap perlakuan yang diberikan, peneliti juga mengobservasi partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan bantuan guru kelas. Pada perlakuan pertama terdapat empat belas siswa yang tidak menjawab bangun datar yang ada pada media *adobe flash* sama sekali, terdapat sebelas siswa yang menjawab satu bangun datar yang ada pada media *adobe flash*, terdapat satu siswa yang menjawab dua bangun datar yang ada pada media *adobe flash*, serta terdapat delapan belas siswa yang tidak mengajukan dan tidak menjawab pertanyaan sama sekali, terdapat tujuh siswa yang mengajukan pertanyaan tetapi menjawab pertanyaan dengan salah, terdapat satu siswa yang mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan kurang tepat. Pada perlakuan pertama siswa masih terlihat malu-

malu untuk mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan.

Pada perlakuan dua terdapat sebelas siswa yang tidak dapat mengelompokkan bangun datar yang ada pada media *adobe flash* sama sekali, terdapat tujuh belas siswa yang dapat mengelompokkan satu bangun datar yang ada pada media *adobe flash*, serta terdapat dua belas siswa yang tidak mengajukan dan tidak menjawab pertanyaan sama sekali, terdapat lima belas siswa yang mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan kurang tepat, dan terdapat satu siswa yang mengajukan dan menjawab pertanyaan dengan tepat.

Pada perlakuan ketiga terdapat dua puluh siswa yang dapat mengurutkan satu bangun datar yang ada pada media *adobe flash*, terdapat sembilan siswa yang dapat mengurutkan dua bangun datar yang ada pada media *adobe flash*, serta masih terdapat tiga siswa yang tidak mengajukan dan tidak menjawab pertanyaan sama sekali, terdapat enam belas siswa mengajukan pertanyaan tetapi menjawab pertanyaan dengan salah, terdapat tujuh siswa mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan kurang tepat, dan terdapat tiga siswa yang mengajukan dan menjawab pertanyaan dengan tepat.

Pada perlakuan empat terdapat dua puluh satu siswa yang dapat menentukan pola bangun datar yang ada pada media *adobe flash* tetapi kurang tepat, terdapat tujuh siswa yang dapat menentukan pola bangun datar yang ada pada media *adobe flash* dengan tepat, namun masih terdapat dua siswa yang tidak mengajukan dan tidak menjawab pertanyaan sama sekali, terdapat sembilan belas siswa yang mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan kurang tepat, serta terdapat tujuh siswa yang mengajukan dan menjawab pertanyaan dengan tepat.

Pada perlakuan lima terdapat tujuh belas siswa yang dapat menentukan salah satu sisi atau sudut bangun datar yang ada pada media *adobe flash*, terdapat tiga belas siswa

yang dapat menentukan dua sisi dan sudut bangun datar yang ada pada media *adobe flash* dengan tepat, masih terdapat satu siswa yang tidak mengajukan dan tidak menjawab pertanyaan sama sekali, terdapat dua puluh tujuh siswa yang mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan kurang tepat dan terdapat dua siswa yang mengajukan dan menjawab pertanyaan dengan tepat.

Pada perlakuan enam terdapat dua belas siswa yang dapat menentukan salah satu sisi atau sudut bangun datar yang ada pada media *adobe flash*, terdapat delapan belas siswa yang dapat menentukan sisi dan sudut bangun datar yang ada pada media *adobe flash*, dan terdapat dua siswa yang dapat menentukan sisi dan sudut bangun datar yang ada pada media *adobe flash*. Siswa semakin terlihat semangat belajar dan berani menjawab pertanyaan serta mengajukan pertanyaan yang ada pada media *adobe flash*.

Pada perlakuan pertama, rata-rata nilai observasi adalah 35,58. Pada perlakuan kedua mengalami peningkatan rata-rata nilai observasi menjadi 53,57. Pada perlakuan ketiga mengalami peningkatan rata-rata nilai observasi menjadi 58,18. Pada perlakuan keempat mengalami peningkatan rata-rata nilai observasi menjadi 73,81. Kemudian perlakuan kelima mengalami peningkatan rata-rata nilai observasi menjadi 74,44. Selanjutnya pada perlakuan terakhir yaitu perlakuan enam mengalami peningkatan rata-rata nilai observasi menjadi 77,8. Di lihat dari rata-rata hasil observasi mengalami peningkatan dari setiap perlakuan.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media *adobe flash* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan tampilan media *adobe flash* yang dapat menampilkan animasi, gambar serta warna-warna yang kontras, sehingga siswa termotivasi untuk semangat belajar dan dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (dalam Rusman, 2013:164) fungsi media pembelajaran, yaitu: (a) untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, (b) penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran, (c) media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, (d) penggunaan media dalam pembelajaran untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas, (e) penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan. Seperti yang dikemukakan menurut Hujair (dalam Djahir, 2015:76) media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran yaitu: (a) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka, (b) membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya, (c) membuat konsep yang abstrak kekonsep konkrit, (d) memberi kesamaan persepsi, (e) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak, (f) menyajikan ulang informasi secara konsisten, (g) memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Selain teori mengenai fungsi dari media pembelajaran diatas, kelebihan media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *adobe flash* menurut Arum (2015:7) kelebihan *adobe flash* dalam media pembelajaran matematika sebagai berikut: (a) pengguna program ini dapat dengan mudah dan bebas dalam berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan animasi yang dikehendakinya, (b) dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *flash*, menggunakan animasi dengan basis vektor, dan juga ukuran file *flash* yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu *loading* yang lama untuk membukanya, (c) menghasilkan file bertipe (ekstensi). FLA

yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe *.swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*. hal ini memungkinkan pengguna program untuk berbagai keperluan yang kita inginkan, (d) lebih dapat memahami materi yang dipelajari karena setiap materi disajikan simulasinya, (e) lebih semangat dalam belajar karena penyajian materi dilengkapi dengan gambar, suara dan video, (f) dapat berinteraksi dengan media karena bersifat interaktif.

Berdasarkan teori dan hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan media *adobe flash* ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana kelas II SDN 238 Palembang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana kelas II SDN 238 Palembang. Hal ini terbukti dari uji statistik menggunakan uji-t. Berdasarkan perhitungan rumus uji-t didapatkan $t_{hitung} = 8,45$ dengan harga t_{tabel} untuk kesalahan 5% dengan $db = n - 1$ berarti $db = 30 - 1 = 29$ diperoleh 2,045 dan ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($8,45 > 2,045$). Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Observasi dilaksanakan untuk mengetahui partisipasi siswa pada saat pembelajaran menggunakan media *adobe flash* berlangsung. Adapun indikator yang terdapat dalam observasi yaitu siswa memperhatikan media *adobe flash* dan partisipasi siswa dalam tanya jawab. Dilihat dari hasil antara *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan rata-rata *pretest* yaitu 49,47 sedangkan rata-rata *posttest* yaitu 59,87, di lihat dari hasil observasi siswa menjadi lebih antusias belajar ketika menggunakan media

adobe flash sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Terbukti dari uji statistik menggunakan uji-t media *adobe flash* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *adobe flash* terhadap hasil belajar siswa materi mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana kelas II SDN 238 Palembang.

Bagi sekolah pembelajaran dengan menggunakan media *adobe flash* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Matematika ataupun pembelajaran lain disekolah, karena media ini telah terbukti memberikan pengaruh dan memberikan pengalaman yang lebih bermakna terhadap siswa. Bagi Guru, dalam proses pembelajaran matematika guru bisa memanfaatkan teknologi yang ada salah satu contohnya dengan media *adobe flash* agar pembelajaran dapat lebih aktif dan kreatif serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Bagi peneliti lain agar melakukan penelitian lebih lanjut dengan memperhatikan proses bagaimana menggunakan media *adobe flash*, membuat media *adobe flash* yang lebih menarik dan lebih kreatif serta harus mampu mengkondisikan kelas agar tetap tertib.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arum, Mekar. (2015). Media Pembelajaran Macromedia Flash. <http://mekar-arum-kusuma.blogspot.co.id/2015/04/media-pembelajaran-ematicromedia-flash.html>. Diakses pada 4 November 2017.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Djahir, Y.H. (2015). *Perencanaan dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Talenta Indonesia Mandiri.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, A.D. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Media Pembelajaran Animasi Adobe Flash pada Siswa Kelas IV SDN 03 Malangaten Kebakkramat Karanganyar. *Jurnal*. Surakarta: FKIP UMS.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmaibu, F.H. (2016). Pengembangan media pembelajaran menggunakan *adobe flash* untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Islam Almadina. *Jurnal*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sani, R. Abdullah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. (2014). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sundayana, Rostina. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, A.J. (2014). Pengaruh media pembelajaran biologi berbasis *adobe flash* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Banguntapan. Skripsi. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.