



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELARAN INTERAKTIF ADOBE ANIMATE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

Putri Roka Ismail¹, Jainatun Naimah², Syartika Sri Wahyuni³, Panni Ance Lumbantobing⁴
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sari Mutiara Indonesia, Indonesia^{1,2,3,4}

Surel: putrirokaismail03@gmail.com

ABSTRACT

This study was conducted to determine the effectiveness of Adobe Animate learning media with the application of problem-based learning models on the material of Indonesian cultural wealth for students of Elementary School 060883 Medan. The background of this study focuses on the low learning outcomes of students about the material of Indonesian cultural wealth in grade four. As well as teachers do not apply interactive learning media and the learning models used by teachers are more monotonous in lecture and conventional learning models. Therefore, this study aims to see the effectiveness of using interactive learning media using the problem-based learning model. The design of this study used a quasi-experiment with a pre-test and post-test. Data collection used observation, documentation, and performance tests. The data analyzed were quantitative. The results of the experimental class showed an effectiveness score of 77.04% and the control class got a percentage of 70.64%. The effectiveness value of using interactive learning media is higher than power point media 6.4%. It can be concluded that Adobe Animate interactive learning media is effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Learning, Problem Based Learning Model, Interactive Learning Media. Cultural Wealth.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *adobe animate* dengan penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada materi kekayaan budaya Indonesia pada siswa SD Negeri 060883 Medan latar belakang pada penelitian ini berfokus pada rendahnya hasil belajar siswa tentang materi kekayaan budaya Indonesia di kelas empat. Serta guru kurang menerapkan media pembelajaran berbasis interaktif dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru lebih monoton pada model pembelajaran ceramah serta konvensional. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk melihat efektifitas dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* Rancangan penelitian ini menggunakan *quasi experiment* dengan *pre-test* dan *post-test*. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes unjuk kerja. Data yang dianalisis berbentuk kuantitatif. Hasil dari kelas eksperimen menunjukkan skor keefektifan 77,04% dan kelas control mendapatkan presentase hasil 70,64%. Nilai keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dari media *power point* 6,4%. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *adobe animate* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran, Model Problem Based Learning, Media Pembelajaran Interaktif. Kekayaan Budaya.

Copyright (c) 2024 Putri Roka Ismail¹, Jainatun Naimah², Syartika Sri Wahyuni³, Panni Ance Lumbantobing⁴

✉ Corresponding author :

Email : putrirokaismail03@gmail.com

HP : 081263362533

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 20 Nov 2024, Accepted 12 Dec 2024, Published 13 Dec 2024

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki keberagaman yang berbeda-beda dari suku, ras, bahasa, agama dan budaya. Banyak keberagaman yang ada di Indonesia salah satunya adalah, Rumah adat, pakaian adat, dan alat musik. Pengenalan keberagaman ini sudah harus diperkenalkan oleh siswa mulai dari siswa duduk dibangku sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Seperti halnya dengan pengenalan keanekaragaman budaya dengan memulakan pengenalan akan adanya perbedaan seperti perbedaan jenis kelamin, latar belakang pekerjaan orang tua dan kemampuan belajar. Kekayaan keberagaman Indonesia adalah hal yang sangat indah yang harus dilestarikan dan dipertahankan ke khasannya seperti pendapat Sardjijo Ischak (2018: 4.7) bahwa keragaman budaya mengandung dua arti yakni keragaman artinya ketidak samaan atau perbedaan, dan budaya adalah kehidupan bermasyarakat.

Kekayaan Indonesia sangat menarik diperkenalkan oleh siswa di sekolah dasar jika dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik salah satunya adalah media pembelajaran berbasis teknologi yakni media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran Interaktif adalah media pembelajaran yang mempresentasikan pembahasan materi dengan menggabung video, suara, serta gambar yang digabung dalam satu aplikasi belajar sejalan dengan pendapat Bina, dkk (2022: 2) bahwa media interaktif merupakan media yang mampu mengakomodasikan penggunaannya aktif terhadap respon yang dilihat. Media pembelajaran interaktif berbasis *adobe animate* adalah media pembelajaran berbasis multimedia yang proses pembelajarannya dengan menggunakan komputer atau *smartphone*.

Menurut Pratama, dkk (2020: 620) *adobe animate* merupakan perangkat lunak yang didesain dengan berbagai jenis proyek animasi, game yang akan memberikan respon aktif pada penggunaannya.

Penerapan kurikulum K13 memberikan materi pembelajaran berdasarkan Tema dan subtema dengan pembahasan materi keberagaman budaya negeriku dimana siswa hasil belajar siswa pada ujian akhir semester pada tahun ajaran 2023/2024 di kelas IV-A mendapatkan nilai dibawah kkm atau hanya 14 siswa yang memiliki nilai > 75 dan 11 siswa memiliki <75, hanya 14 siswa yang mendapat nilai sesuai dengan standar ketuntasan dan siswa yang pada kelas IV-B yang memenuhi standar ketuntasan hanya 12 siswa dan 12 siswa belum mendapat nilai dari ketuntasan.

Kurikulum di Indonesia sudah menerapkan pembelajaran terbaru yaitu Kurikulum Merdeka yang sudah dikenal dikalangan masyarakat yakni P5 serta pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang merupakan gabungan antara kedua mata pelajaran ilmu alam dan ilmu sosial. Kegiatan pembelajaran haruslah dilakukan secara terorganisir, pembelajaran IPAS akan membentuk siswa dari segi kemampuan menguasai pengetahuan, sikap nilai dalam bermasyarakat.

Pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia siswa belum seluruhnya dapat mengerti keanekaragaman budaya di Indonesia baik dari pengetahuan rumah adat, baju adat, maupun alat musik dari tiap daerah. Ada beberapa factor yang mempengaruhi yakni kegiatan pembelajaran yang monoton menggunakan teknik pembelajaran model ceramah dan menggunakan media pembelajaran yang

konvensional seperti media pembelajaran dengan menggunakan gambar hasil print untuk mengenalkan keanekaragaman budaya Indonesia. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di salah satu SD Negeri 060883 Medan menunjukkan hasil bahwa siswa kurang memahami keanekaragaman budaya Indonesia seperti pengenalan rumah adat, baju adat dan alat musik berdasarkan provinsi yang ada di Indonesia. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang digunakan adalah teknik penyampaian guru yang kurang menarik untuk siswa seperti guru menggunakan media pembelajaran konvensional dan model pembelajaran ceramah. Dalam pengajaran ini guru memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menarik agar siswa dapat mudah memahami materi yang disampaikan.

Sesuai dengan permasalahan diatas maka, penelitian ini bertujuan untuk melihat efektifitas dari penggunaan media interaktif berbasis *adobe animate* dalam meningkatkan hasil pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SD. Dalam mengatasi masalah tersebut maka penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe animate* pada materi kekayaan budaya Indonesia dengan mengenalkan rumah adat, baju adat dan alat musik dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* akan membantu siswa dalam berfikir kritis, diharapkan juga siswa dapat memahami bahwa kekayaan budaya Indonesia adalah suatu hal yang sangat indah karena memiliki berbagai budaya setiap provinsinya. Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang akan membuat siswa berfikir keritis saat sebelum kegiatan inti pembelajaran dimulai hal ini sejalan dengan pendapat Rahmadani (2019:

77) bahwa pembelajaran *problem based learning* proses pembelajarannya yang berpusat pada siswa melalui pemberian masalah dari dunia nyata diawal pembelajaran. Model pembelajaran ini akan mendorong siswa untuk bekerjasama didalam kelompok dengan cara berfikir logis untuk menyelesaikan masalah tersebut. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Audhiha, dkk (2022) bahwa hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *adobe animate* dalam pembelajaran bangun ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan kevalidan data sebesar 93,1%. Selanjutnya adalah dengan penelitian Pratama (2020) bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe animate* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan hasil presentase sebanyak 88,9%. Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa dalam penelitian ini mengambil judul efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *adobe animate* dalam meningkatkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa oada pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Model penelitian ini dengan menggunakan *quasi experiment* didesain dengan menggunakan *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono (2010: 73) bahwa ada beberapa ciri utama dari *quasi experiment* adalah pengembangan dari *true experimental design* yang memiliki kelompok control namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya guna untuk mengontrol variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah suatu aktivitas pengamatan dengan menggunakan bantuan-bantuan instrumen dan merekam beberapa kegiatan bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dituju, hal ini sejalan dengan pendapat Moris dalam Hasyim Hasanah (2016: 26) bahwa kegiatan observasi adalah sebagai aktivitas mencatat suatu gejala yang diperlukan. Penelitian ini menggunakan tekni pengumpulan observasi dengan mengamati proses pembelajaran siswa dengan Tindakan siswa yang secara langsung saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran Interaktif dengan media *power point* yang berisikan kumpulan gambar tentang materi kekayaan budaya Indonesia.

2. Test performance

Test Performance adalah suatu test yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa tentang materi yang sudah dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Rohimah, dkk (2023) bahwa tes untuk mengetahui pemamahan siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Test yang digunakan pada penelitian yakni *post-test* dan *pre-test*. Kegiatan *pre-test* digunakan untuk mengetahui sebelum adanya perlakuan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *adobe animate* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui mengukur tingkat pengetahuan siswa saat sudah terjadinya perlakuan pada proses pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *adobe animate*. Hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pretest* Siswa Kelas Eksperimen

No	Rentang Nilai	Kelas IV-A (Eksperimen)	%	Keterangan
1	84	2	8%	Tuntas
2	80	1	4%	Tuntas
3	77	1	4%	Tuntas
4	76	1	4%	Tuntas
5	73	2	8%	Tuntas
6	70	2	8%	Tuntas
7	69	4	16%	Belum Tuntas
8	66	1	4%	Belum Tuntas
9	65	2	8%	Belum Tuntas
10	62	3	12%	Belum Tuntas
11	61	1	4%	Belum Tuntas
12	58	4	16%	Belum Tuntas
13	55	1	4%	Belum Tuntas
Jumlah		25	100%	

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil *Pretest* siswa Kelas Kontrol

No	Rentang Nilai	Kelas IV-B (Kontrol)	%	Keterangan
1	84	1	4	Tuntas
2	82	2	8	Tuntas
3	77	4	16	Tuntas
4	72	3	12	Belum Tuntas
5	67	3	12	Belum Tuntas
6	65	1	4	Belum Tuntas
7	62	7	28	Belum Tuntas
8	60	1	4	Belum Tuntas
9	57	1	4	Belum Tuntas
10	55	1	4	Belum Tuntas
11	52	1	4	Belum Tuntas
Jumlah		25	100%	

Berdasarkan data diatas menunjukkan

hasil bahwa dikelas eksperimen (IV-A) yang mendapatkan ketuntasan 16% atau sebanyak 4 siswa dan siswa yang tidak tuntas adalah 21 siswa menunjukkan hasil presentase 84% untuk dikelas control sebanyak 7 siswa atau 28% siswa yang mendapatkan nilai ketuntasan nilai dan yang tdk adalah sebanyak 18 siswa atau sebanyak 72%.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil *Post- test* siswa Kelas Eksperimen

No	Rentang Nilai	IV-A	%	Keterangan
1	60	2	8%	Belum Tuntas
2	65	2	8%	Belum Tuntas
3	67	1	4%	Belum Tuntas
4	68	2	8%	Belum Tuntas
5	77	1	4%	Tuntas
6	78	4	16%	Tuntas
7	80	4	16%	Tuntas
8	84	7	28%	Tuntas
9	88	2	8%	Tuntas
Jumlah		25	100%	

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil *Post-test* Siswa Kelas Kontrol

No	Rentang Nilai	IV-B	%	Keterangan
1	60	2	8%	Belum Tuntas
2	65	7	8%	Belum Tuntas
3	67	4	4%	Belum Tuntas
4	68	4	8%	Belum Tuntas
5	77	1	4%	Tuntas
6	78	2	16%	Tuntas
7	80	1	16%	Tuntas
8	84	2	28%	Tuntas
9	88	2	8%	Tuntas
Jumlah		25	100%	

Pemerolehan data kelas eksperimen (IV-A) dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *adobe animate* terdapat 7 siswa atau sebesar 28% siswa yang tidak tuntas, dan sebanyak 18 siswa menunjukkan hasil presentase 72% siswa dikategorikan tuntas.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan penelurusan dan perolehan data yang diperlukan melalui data yang telah didapat, dokumentasi dilakukan dengan mengambil kegiatan berupa foto-foto siswa saat melakukan proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan media inetraktif.

Penelitian dilakukan di sekolah UPT SDN 060883 Medan yang berada di Jl. Darussalam No. 14 Sei Kambing, Kec. Medan Petisah, Kota Medan, Sumatera Utara. Populasi yang dilakuakn pada kegiatan penelitian ini menggunakan metode *non probability sampling* dan *purposive sampling* sampelnya adalah siswa kelas IV-A dan IV-B masing-masing siswa berjumlah 25 siswa dan Teknik pengumpulan data lainnya diambil terhadap hasil responden dari guru.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Normalitas

Hasil perhitungan dari uji normalitas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mendapatkan nilai L_0 dengan terbesar adalah 0,82 dan $N = 25$ dan taraf diperoleh 5% dari daftar tabel diperoleh $L_{tabel} = 0,83$. Maka $L_0 < L_{tabel}$ ($0,82 < 0,83$) jadi dapat disimpulkan bahwa variable hasil belajara siswa yakni berdistribusi normal dan kelas control mendapatkan nilai L_0 yang terbedar adalah 0,73. Dengan itu $N = 25$ sehingga taraf nyatanya adalah 5% dari daftar tabel yang diperoleh $L_{tabel} = 0,83$. Maka $L_0 < L_{tabel}$ ($0,73 < 0,83$) sehingga dapat disimpulkan bahwa dari hasil belajar siswa variabelnya berdistribusi Normal.

Uji Homogenitas

Hasil perhitungan dari hormogenitas

untuk menunjukkan hasil belajar siswa dari kedua kelas pada nilai *post-test* dengan perhitungan nilai F dengan $dk_1 = 24$ $dk_2 = 24$ dengan taraf signifikan adalah 5% dengan F_{tabel} di peroleh = 0,69. Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($0,101 < 0,69$) maka perhitungan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *adobe animate* pada materi kekayaan budaya Indonesia dan siswa yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* memiliki varians yang homogen. Rincian hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel .berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas *Postests* Hasil Belajar Bantuan Statistik

No	Kelompok Pelakuan	N	Rata-Rata (\bar{X})	Standart Deviasi (s)	Varians (s^2)
1	Hasil belajar menggunakan media pembelajaran interaktif <i>adobe animate</i>	25	77,00	8,55	73,04
2	Hasil belajar dengan menggunakan media <i>powerpoint</i>	25	70,60	8,49	72,15

Pembahasan

Hasil dari penghitungan jumlah data dengan menggunakan hasil perhitungan uji t maka diperoleh bahwa $t_{hitung} = 1,192$. Hal ini bahwa, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,192 > 0,68$) yang menyimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a dari perhitungan ini maka dinyatakan bahwa adanya perbedaan signifikan antara kedua hasil belajar siswa yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *adobe animate* dengan rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media *power point* dapat diuji kebenarannya. Perhitungan keefektifan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe*

animate di rincikan sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

$$X = \frac{1926}{2500} \times 100\%$$

$$X = 77,04\%$$

Pemerolahan data hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *power point* adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlsh skor ideal}} \times 100\%$$

$$X = \frac{1766}{2500} \times 100\%$$

$$X = 70,64\%$$

Dari hasil diatas diperoleh bahwa keefektifan penggunaan media pembelajaran interatif *adobe animate* lebih tinggi dari penggunaan media pembelajaran *power point* pada proses penyampaian materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV sebesar 6,4%.

SIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif *adobe animate* dengan model pembelajaran *problem based learning* secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi IPAS pada matere kekayaan budaya negeriku, hal ini ditunjukkan pada hasil presentase penilaian 77,04% untuk dikelas eksperimen dan hasil presentase 70,64% perbedaan dari kedua kelas menunjukkan hasil perbedaan sebesar 6,4% untuk kelas kontrol. Dalam penggunaan media interaktif berbasis *adobe animate creative* dapat mengasah pemahaman siswa tentang materi kekayaan budaya di Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Audhiha. Amir. Rianawati. (2022). *Pengembangan Multimedia Interatif Berbasis Adobe Animate Cc Pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar*

- Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Basicedu. 6 (1), 1086-1097.
- Bina. Dwi. Dkk. (2022). *Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik*. Jurnal Edu Curio. Vol 1 (1). 117-122.
- Hasyim, Hasanah. (2016). *Teknik-Teknik Observasi*. Jurnal At-Taqaddum. Vol 8 (1). 21-46.
- Pratama. R. Warsono. Herawati. (2020). *Game Android “Menalar” Berbasis Adobe Animation Cc*. Jurnal Aksioma. 9 (3), 617-630.
- Ramadani. (2019). *Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)*. Jurnal Lantanida. 7 (1)., 76-78.
- Rohimah. Desti. Dkk. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik Kelas II Muhammadiyah Aimas*. Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar. Vol 5 (1). 81-88.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.