



**Pemanfaatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Program *Adobe Flash CS 3* Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Negeri 2 Kudus**

Varidlo Fuad ✉

Informasi Artikel	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel : Diterima Mei 2020 Revisi Juni 2020 Dipublikasikan Juli 2020</p> <hr/> <p><b>Keywords :</b> <i>Adobe Flash CS 3,</i> <i>Interest in learning,</i> <i>Academic achievement.</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan program <i>Adobe Flash cs 3</i> untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian <i>Pre-Test, Post-Test Control Group Design</i>. Populasi dalam penelitian ini adalah SMA Negeri 2 Kudus. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan cara <i>simple random sampling</i>, yaitu dua kelas yang dibagi menjadi kelompok eksperimen yaitu XI IPS 1 (29 siswa) dan kelompok kontrol yaitu XI IPS 2 (30 siswa). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pembelajaran dengan pemanfaatan media menggunakan program <i>Adobe Flash CS 3</i> di kelas XI IPS 1 berpengaruh dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. (2) Minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa yang menggunakan media pembelajaran dengan bantuan program <i>Adobe Flash CS3</i> lebih tinggi daripada metode yang biasa guru gunakan dengan uji t taraf signifikan 5% dengan nilai <math>t_{hitung}</math> 2,752 dan <math>t_{tabel}</math> 2,000. (3) Prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa yang menggunakan media pembelajaran dengan bantuan program <i>Adobe Flash CS 3</i> lebih tinggi daripada metode yang biasa guru gunakan dengan uji t taraf signifikan 5% dengan nilai <math>t_{hitung}</math> 4,399 dan <math>t_{tabel}</math> 2,000.</p>
<p><b>How to Cite :</b> Varidlo Fuad (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Program <i>Adobe Flash CS 3</i> Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMA Negeri 2 Kudus. <i>Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan</i>, 5(2), pp. 23-33. DOI: 10.24269/jpk.v5.n2.2020.pp23-33</p>	<p><b>ABSTRACT</b> <i>Utilization of Learning Media Using the Adobe Flash CS 3 Program to Increase Student Interest and Learning Achievement in Citizenship Education Subjects at SMA Negeri 2 Kudus. This research is to determine the effect of learning media by using Adobe Flash CS 3 program to improve the interest and students' achievement in civic education. This is an experimental research with the Pre and Post-Test Control group Design. The population of the research is SMAN 2 Kudus. The researcher uses simple random sampling, there are 2 classes as the sample, XI IPS 1 (29 students) as an experimental group and XI IPS 2 (30 students) as the control group. The result of this research indicates that: (1) The learning by using Adobe Flash CS 3 as the media in XI IPS 1 has an impact in increasing the interest and students' achievement. (2)The students' interest in learning civic education by using Adobe Flash CS 3 program is higher than the usual method with the T test of significant level 5%, the number of <math>t_{count}</math> is 2,752 and <math>t_{table}</math> is 2,000. (3) The students' achievement in civic education by using Adobe Flash CS 3 program is higher than the usual method with the T test of significant level 5%, the number of <math>t_{count}</math> is 4,399 and <math>t_{table}</math> is 2,000.</i></p>
<p>✉ <b>Alamat korespondensi:</b> Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon ✉</p>	
<p>✉ <b>E-mail:</b> v.fuad212@gmail.com ✉</p>	

Copyright © 2020 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

**PENDAHULUAN**

Seperti yang pernah ditanyakan oleh Kaisar Hirohito kepada para Jendralnya setelah jatuhnya bom nuklir di kota Hiroshima dan Nagasaki (Jepang), “berapa jumlah guru yang tersisa saat ini” (Itjen Kemendikbud,

[https://itjen.kemdikbud.go.id/public/post/detail/menggelorakan-bahasa-indonesia-di-jepang,](https://itjen.kemdikbud.go.id/public/post/detail/menggelorakan-bahasa-indonesia-di-jepang, akses 26 Mei 2020) akses 26 Mei 2020) menjadi gambaran yang patut kita teladani terkait pentingnya peran guru maupun tenaga pendidik lainnya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia

suatu negara. Hal tersebut juga menjadi cerminan dari suatu negara, bahwa semakin baik sistem pendidikan negara tersebut maka semakin maju pula perkembangan dan pencapaian yang telah diraih oleh negara tersebut, karena sejatinya sistem pendidikan yang baik tidak dapat terjadi secara tiba-tiba namun perlu digarap secara serius dan komprehensif untuk dapat mewujudkan sistem pendidikan yang berkualitas.

Di Indonesia hal tersebut tertuang tidak hanya di dalam Pembukaan maupun Batang Tubuh pada UUD NRI 1945 tetapi secara khusus diatur di dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pendidik yang dalam hal ini adalah guru, tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran karena dalam setiap proses kegiatan belajar mengajar terjadi proses transformasi dari ilmu pengetahuan ataupun materi pembelajaran lain yang disampaikan oleh guru maupun sumber lain baik dalam bentuk verbal maupun non verbal untuk dapat ditangkap dan dipahami oleh siswa, sehingga guru dituntut untuk terampil dalam menyusun rencana pembelajaran dan memberikan bantuan maupun bimbingan kepada siswa agar dapat menguasai kompetensi yang diharapkan (Kwartolo, 2005; Muhammad, 2011; Wijanarko & Purnomo, 2014; Sunaengsih, 2016).

Dari berbagai hal yang sudah dijelaskan di atas terkait proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru tidak serta merta dapat berhasil dan bahkan cenderung menemui beberapa kendala dikarenakan kegagalan dalam penerimaan informasi atau pesan oleh siswa sehingga guru wajib untuk dapat mencari solusi supaya permasalahan tersebut dapat terpecahkan. Untuk itu guru harus dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang salah satunya dengan menggunakan media-media pembelajaran yang tepat dan inovatif untuk membantu proses penyampaian informasi tersebut dapat diterima secara efektif oleh siswa (Criticos, 1996; Gagne, 1985; Sadiman, dkk., 1990; Sunaengsih, 2016).

Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai (Arsyad, 2011: 15) ada tiga manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. Pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap pelajaran.

Akan tetapi ada beberapa kriteria pemilihan yang harus diperhatikan agar media pembelajaran berdampak efektif untuk dapat dilaksanakan, diantaranya:

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Tepat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Praktis, luwes, dan bertahan
4. Guru terampil menggunakannya
5. Pengelompokkan sasaran
6. Mutu Teknis (Arsyad, 2011: 75)

Dari beberapa media pembelajaran yang ada, media pembelajaran *Adobe Flash CS 3* merupakan salah satu media yang dapat menunjukkan keunggulan tersebut dan dapat memenuhi prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan agar media pembelajaran dapat digunakan.

Informasi sementara yang didapat di SMA Negeri 2 Kudus menunjukkan bahwa, minat dan prestasi siswa pada mata pelajaran PKn masih rendah. Informasi sementara tersebut didapat berdasarkan pada masih banyaknya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), dengan kata lain prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pkn masih tergolong rendah. Selain itu, guru mata pelajaran PKn dalam pembelajarannya cenderung kurang bervariasi seperti menggunakan media konvensional yang berupa papan tulis dan spidol, sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadikan siswa cenderung pasif, bosan, dan belum dapat mengaktifkan siswa yang pada akhirnya membuat minat siswa pada mata pelajaran Pkn menjadi rendah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran PKn yaitu media pembelajaran berbasis komputer

dengan menggunakan bantuan program *Adobe Flash CS 3*. Media ini dapat dibuat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, sehingga guru dapat menyesuaikan aspek-aspek apa saja yang ingin dioptimalkan melalui penggunaan media *Adobe Flash CS 3*. Dengan penggunaan media *Adobe Flash CS 3* juga dapat memberikan variasi dalam pembelajaran PKn, sehingga pembelajaran tidak menjadi monoton serta guru tidak hanya menyampaikan materi dalam bentuk teks saja tapi juga dapat dengan bentuk suara, gambar, ataupun video. Selain itu penggunaan media *Adobe Flash CS 3* ini juga belum pernah diterapkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pkn di SMA Negeri 2 Kudus.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti ingin melakukan uji coba (eksperimen) melalui kegiatan membandingkan pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash CS 3* dengan pembelajaran menggunakan media konvensional, sehingga dapat diketahui perbedaan pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash CS 3* dengan pembelajaran menggunakan media konvensional di SMA Negeri 2 Kudus.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab-akibat serta seberapa besar hubungan sebab-akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol untuk perbandingan (Hasan, 2010: 10), dalam penelitian ini dimaksudkan untuk melihat akibat perlakuan penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan bantuan program *Adobe Flash CS 3* terhadap minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Desain penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan *randomized pre test-post test control group design* (Sugiyono, 2009: 86) yaitu menyediakan beberapa kelas setara yang ditetapkan pengelompokan kelas ke dalam 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang sebelum penelitian ini dilakukan terlebih dahulu *pre-test*, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan minat dan prestasi belajar siswa sebelum mendapatkan perlakuan. Kemudian pada kelas eksperimen diterapkan

pembelajaran menggunakan media dengan bantuan program *Adobe Flash cs 3*. Sedangkan pada kelompok kontrol diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media yang biasa guru gunakan pada saat mengajar di kelas yaitu dengan menggunakan media papan tulis. Setelah jangka waktu tertentu diadakan *post-test* untuk mengadakan pengukuran terhadap perolehan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kudus tahun ajaran 2012/2013, jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial sebanyak 120 siswa yang terdiri dari 4 kelas. Subjek penelitian ini terdiri dari 2 kelompok kelas, kelompok kelas eksperimen berjumlah 30 siswa (XI IPS 2) sedangkan kelompok kelas kontrol berjumlah 29 siswa (XI IPS 1) yang ditentukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling* (pemilihan sampel secara acak dan sederhana) karena sampel yang akan diteliti merupakan homogen sehingga setiap elemen memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel penelitian.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik sebagai berikut. *Pertama*, kuesioner tertutup merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan dan pertanyaan tertulis kepada responden dengan dilengkapi beberapa pilihan jawaban yang sudah disediakan. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui minat siswa terhadap mata pelajaran PKn. *Kedua*, tes prestasi yang digunakan untuk mengukur penguasaan dan kemampuan siswa terhadap mata pelajaran PKn selama kurun waktu tertentu. Kedua instrumen tersebut dilakukan baik oleh kelompok kelas eksperimen maupun kelompok kelas kontrol pada saat *pre-test* maupun *post-test*.

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini dilakukan dengan dua tahapan. *Pertama*, dengan menggugurkan validitas ahli dengan cara meminta pertimbangan ahli untuk menilai apakah item-item instrumen sudah sesuai dan dapat digunakan untuk mengukur atau belum.

*Kedua*, melakukan validitas melalui uji coba instrumen dengan responden yang memiliki karakteristik yang sama dengan responden yang akan diteliti. Uji coba instrumen pada penelitian ini dilakukan di kelas XI IPS 1

SMA Negeri 2 Sleman dengan jumlah siswa 26 siswa. Uji validitas ini menggunakan rumus *product moment* dari Pearson, yaitu sebagai berikut.

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

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara x dan y

$n$  = jumlah responden

$\sum X$  = jumlah skor butir

$\sum Y$  = total dari jumlah skor yang diperoleh tiap responden

$\sum X^2$  = jumlah dari kuadrat butir

$\sum Y^2$  = total dari kuadrat jumlah skor yang diperoleh tiap responden

$\sum X Y$  = jumlah hasil perkalian antara skor butir angket dengan jumlah skor yang diperoleh tiap responden  
(Suharsimi Arikunto, 2010: 171)

Setelah melalui proses analisis maka dapat diketahui, jika  $r_{hitung} > 0,30$  maka butir pernyataan tersebut valid. Jika  $r_{hitung} < 0,30$  maka butir pernyataan tersebut tidak valid (Sugiyono, 2009:178). Dalam penelitian ini analisisnya menggunakan program SPSS (*Statistical Program for Social Science*) 13.0 for windows. Dengan ketentuan jika  $p_{hit} > 0,05$  maka butir soal dinyatakan tidak valid. Berikut adalah ringkasan hasil analisis validitas yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Test Prestasi Belajar

Indikator	Nomor Butir Soal
1. Penyebab timbulnya sengketa internasional	1, 18
2. Upaya penyelesaian sengketa Internasional	2, 3, 5, 6, 15, 16
3. Peran Mahkamah Internasional dalam menyelesaikan sengketa Internasional	4, 7, 9, 12,13
4. Prosedur penyelesaian sengketa Internasional oleh Mahkamah Internasional	11, 20
5. Contoh hasil putusan Mahkamah Internasional	8, 10, 19
6. Menunjukkan sikap menghargai putusan Mahkamah Internasional	14, 17
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>

Tabel 2. Kisi- Kisi Kuesioner Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan

Indikator	Nomor Butir Soal
1. Perhatian (Attention)	4, 7, 10, 11, 14, 16, 18, 20
2. Relevansi (Relevance)	1, 2, 6, 9, 12,13, 15, 17, 19
3. Percaya Diri (Confidence)	3, 5
4. Kepuasan (Satisfaction)	8
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>

Setelah melakkan uji validitas maka dilanjutkan dengan, uji reliabilitas. Uji ini dilakukan untuk mengukur kepercayaan terhadap alat tes. Syarat keandalan terhadap suatu instrumen menuntut kemandapan, kestabilan, antara hasil pengamatan dengan instrument. Dalam penelitian ini, untuk menguji reliabilitas instrumen digunakan metode alpha. *Cronbach alpha* dapat digunakan untuk menguji reliabilitas instrumen skala Likert rumusnya sebagai berikut.

$$\alpha = \left( \frac{k}{(k-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum S_i^2}{s_i^2} \right)$$

Keterangan :

$K$  = Jumlah item

$\sum S_i^2$  = Jumlah varians skor total

$S_i^2$  = Varians responden untuk item ke i

Pedoman yang digunakan untuk menentukan tinggi rendah reliabilitas instrumen berdasarkan Sugiyono (2010, p. 365). Instrumen dikatakan reliabel jika  $\alpha > 0,60$ , jika  $\alpha < 0,60$ , maka instrumen tidak reliabel. Analisa reliabilitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Program for Social Science*) 21 for windows. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Variabel	Koefisien Alpha	Interpretasi
1. Minat Belajar	0,923	Tinggi
2. Prestasi belajar	0,875	Tinggi

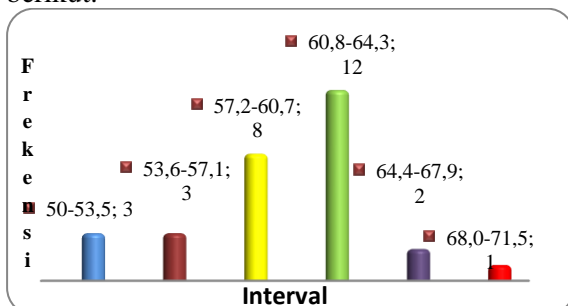
Dari tabel 3 dapat diketahui bahwa *pertama*, analisis hasil uji coba variabel minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diperoleh koefisien aplha 0,923 hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi. *Kedua*, analisis hasil uji coba variabel Pprestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan diperoleh koefisien aplha 0,875 hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki reliabilitas yang tinggi. Berdasarkan hasil tersebut kedua instrumen ini mempunyai kehandalan untuk mengukur variabel tersebut.

Setelah instrumen diuji kevaliditasnya barulah kuesioner minat belajar dan tes prestasi belajar digunakan dengan cara membandingkan hasil kuesioner minat belajar dan tes prestasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran dengan bantuan program *Adobe Flash CS 3* dengan setelah menggunakan media pembelajaran dengan bantuan program *Adobe Flash CS 3*. Data dianalisis dengan menggunakan uji t, dengan taraf signifikansi 5% dengan menggunakan bantuan prpogram *SPSS for windows 13.00*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Data *Pre-Test* Minat dan Prestasi Belajar

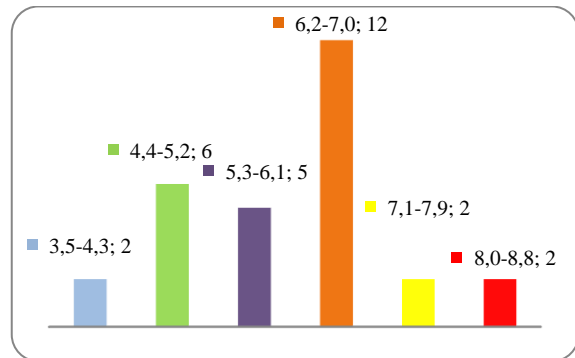
Data *pre-test* minat kelas kontrol digambarkan melalui grafik distribusi sebagai berikut:



Gambar 1. *Pre-Test* Minat Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik 1 di atas menunjukkan bahwa siswa yang memiliki minat pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas kontrol sebagian besar terletak pada interval 60,8 – 64,3 dengan frekuensi 12 siswa (41,4%).

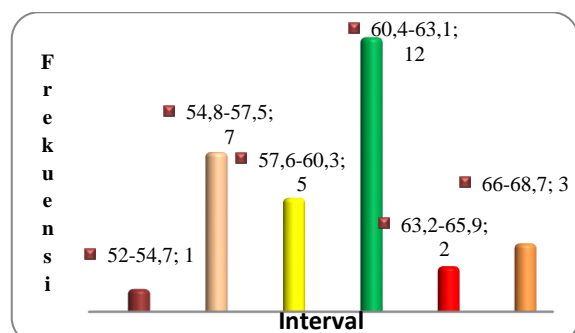
Data *Pre-Test* Prestasi Belajar Kelas Kontrol digambarkan melalui grafik distribusi sebagai berikut:



Gambar 2. *Pre-Test* Prestasi Belajar Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas kontrol sebagian besar terletak pada interval 6,2 – 7,0 dengan frekuensi 12 siswa (41,4%).

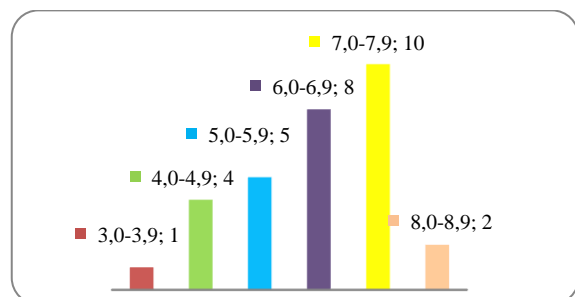
Data *Pre-Test* Minat Kelas Eksperimen digambarkan melalui grafik distribusi sebagai berikut:



Gambar 3. *Pre-Test* Minat Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa siswa yang memiliki minat pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas eksperimen sebagian besar terletak pada interval 60,4 – 63,1 dengan frekuensi 12 siswa (40,0%).

Data *Pre-Test* Prestasi Belajar Kelas Eksperimen digambarkan melalui grafik distribusi sebagai berikut:

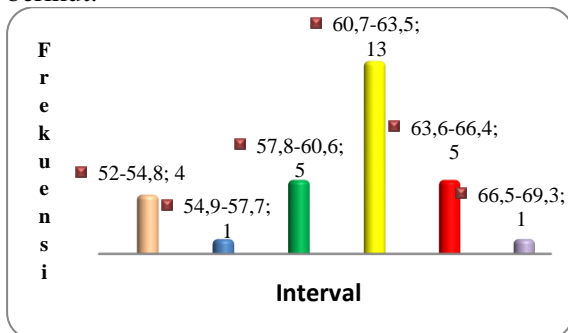


Gambar 4. *Pre-Test* Prestasi Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas eksperimen sebagian besar terletak pada interval 7,0 – 7,9 dengan frekuensi 10 siswa (33,3%).

#### Data *Post Test* Minat dan Prestasi Belajar

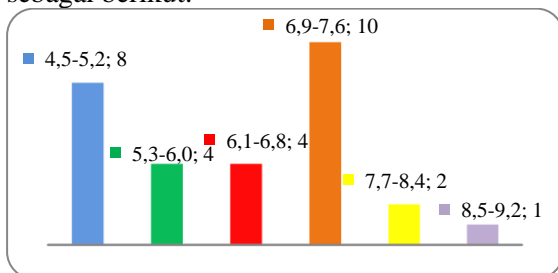
Data *Post-Test* Minat Kelas Kontrol digambarkan melalui grafik distribusi sebagai berikut:



Gambar 5. *Post-Test* Minat Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa siswa yang memiliki minat pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas kontrol sebagian besar terletak pada interval 60,7 – 63,5 dengan frekuensi 13 siswa (44,8%).

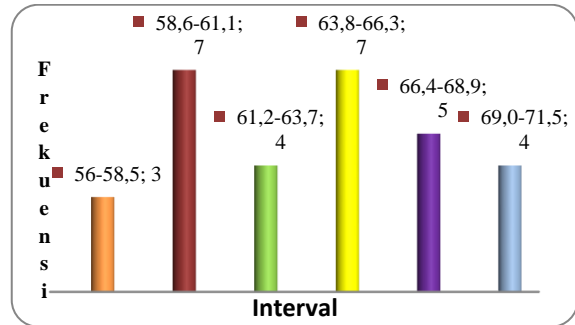
Data *Post -Test* Prestasi Belajar Kelas Kontrol digambarkan melalui grafik distribusi sebagai berikut:



Gambar 6. *Post-Test* Prestasi Belajar Kelas Kontrol

Berdasarkan grafik 6 di atas menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas kontrol sebagian besar terletak pada interval 6,9 – 7,6 dengan frekuensi 10 siswa (34,5%).

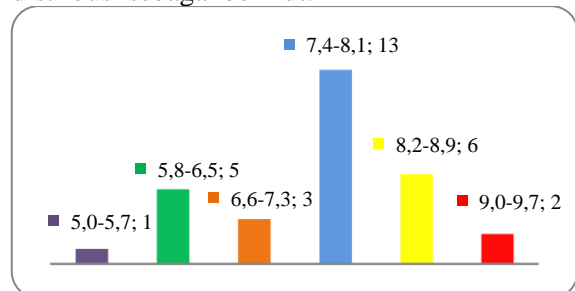
Data *Post -Test* Minat Kelas Eksperimen digambarkan melalui grafik distribusi sebagai berikut:



Gambar 7. *Post -Test* Minat Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 7 di atas menunjukkan bahwa minat siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas eksperimen sebagian besar terletak pada interval 58,6 – 61,1 dan 63,8 – 66,3 dengan frekuensi masing-masing 7 siswa (23,3%).

Data *Post -Test* Prestasi Belajar Kelas Eksperimen digambarkan melalui grafik distribusi sebagai berikut:



Gambar 8. *Post -Test* Prestasi Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar 8 di atas menunjukkan bahwa prestasi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas eksperimen sebagian besar terletak pada interval 7,4 – 8,1 dengan frekuensi 13 siswa (43,3%).

#### Hasil Analisis Data

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas sebaran dan uji homogenitas variansi. Hasil uji normalitas sebaran dan uji homogenitas variansi disajikan sebagai berikut:

Hasil uji normalitas variabel penelitian dapat diketahui bahwa semua variabel *pre-test* (0,521) dan *post-test* (0,098) kelas eksperimen maupun *pre-test* (0,286) dan *post-test* (0,477) kelas kontrol mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen maupun *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

Sedangkan untuk hasil data *pre-test* (0,675) dan *post-test* (0,070) pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 5% ( $p > 0,05$ ), yang berarti bahwa data *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok tersebut homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan Uji-t.

Hasil analisis dengan menggunakan uji-t dilakukan sebanyak 2 kali, *pertama* untuk melihat adanya perbedaan antara minat dan prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan antara sebelum dan sesudah pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS 3*.

Tabel 4. Hasil uji-t *pre-test* minat dan prestasi siswa

Sumber	t-hitung	t-tabel	db	Sig.	Ket.
Minat belajar	-,110	2,000	57	,913	t-hitung > t-tabel (signifikan)/ nilai signifikansi < 5% (0,05) (signifikan)
Prestasi belajar	-,093		57	,927	

Pada tabel 4, menunjukkan pada saat siswa belum menggunakan media *Adobe Flash CS 3* dalam pembelajaran PKn dengan nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil daripada  $t_{tabel}$  untuk minat belajar ( $t_{hitung}: 0,110 < t_{tabel}: 2,000$ ) dan prestasi belajar siswa ( $t_{hitung}: 0,093 < t_{tabel}: 2,000$ ), dan nilai signifikansi untuk minat sebesar 0,913 dan prestasi 0,927 yang artinya bahwa nilai signifikansi untuk minat dan prestasi siswa lebih besar dari nilai taraf signifikansi 5% ( $0,008 < 0,05 / 0,000 < 0,05$ ) yang artinya dengan adanya  $t_{hitung}$  yang lebih kecil daripada  $t_{tabel}$  atau nilai signifikansi yang lebih besar daripada nilai taraf signifikansi 5% yang menunjukkan tidak adanya perbedaan.

Tabel 5. Hasil uji-t *post-test* minat dan prestasi siswa

Sumber	t-hitung	t-tabel	db	Sig.	Ket.
Minat belajar	-2,752	2,000	57	0,008	t-hitung > t-tabel (signifikan)/ nilai signifikansi < 5% (0,05) (signifikan)
Prestasi belajar	-4,399		57	0,00	

Pada tabel 5 menunjukkan setelah siswa menggunakan media pembelajaran dengan bantuan program *Adobe Flash CS 3* dalam pembelajaran PKn nilai  $t_{hitung}$  dan nilai signifikansi berubah. Hal ini dapat dilihat pada tabel 5, yaitu nilai  $t_{hitung}$  menjadi lebih besar

daripada  $t_{tabel}$  untuk minat ( $t_{hitung}: 2,752 > t_{tabel}: 2,000$ ) dan prestasi siswa ( $t_{hitung}: 4,399 > t_{tabel}: 2,000$ ), dan nilai signifikansi untuk minat sebesar 0,008 dan prestasi 0,000 yang artinya bahwa nilai signifikansi untuk minat dan prestasi siswa menjadi lebih kecil dari nilai taraf signifikansi 5% ( $0,008 < 0,05 / 0,000 < 0,05$ ) yang artinya dengan adanya  $t_{hitung}$  yang lebih besar daripada  $t_{tabel}$  atau nilai signifikansi yang lebih kecil daripada nilai taraf signifikansi 5% yang menunjukkan adanya perbedaan.

Selain itu berdasarkan hasil analisis, juga menunjukkan bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada saat *pre-test* di kelas eksperimen sebagian besar dalam kategori cukup sebanyak 12 orang (40,0%), tetapi setelah diberikan *treatment* dengan pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash CS 3* pada saat *post-test* minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam kategori cukup sebanyak 13 orang (43,3%). Adapun hasil analisis untuk prestasi siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada saat *pre-test* di kelas eksperimen sebagian besar dalam kategori cukup sebanyak 13 orang (43,3%), tetapi setelah diberikan *treatment* dengan pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash CS 3* pada saat *post-test* prestasi siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam kategori baik sebanyak 17 orang (56,7%).

Proses pembelajaran yang efektif akan mengarah pada ketercapaian kompetensi yang diinginkan. Salah satunya yaitu dengan cara menggunakan media komputer dengan bantuan program *Adobe Flash CS 3* yang merupakan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini media dirancang untuk dapat menarik perhatian siswa melalui fitur-fitur yang dimiliki oleh program *Adobe Flash CS 3*, sehingga dapat membuat siswa lebih tertarik pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang akhirnya dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa.

Kurikulum pendidikan saat ini diarahkan untuk lebih memberdayakan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran dan guru dituntut untuk lebih kreatif dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Salah satu caranya adalah dengan lebih inovatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga dapat membuat

tertarik siswa, misalnya dengan menggunakan media berbasis komputer dengan bantuan program *Adobe Flash CS 3* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Robyer dan Hanafi (Nanik Aryanti, 2006: 28) mengklasifikasikan karakteristik pembelajaran berbantuan komputer efektif karena dirancang berdasarkan tujuan, sesuai dengan tujuan pengetahuan, keterampilan, memaksimalkan interaksi, sesuai dengan kebutuhan, mempertahankan minat, mendekati siswa secara positif, umpan balik, cocok dengan lingkungan, dapat menilai penampilan, menggunakan sumber secara maksimal, sesuai prinsip pembelajaran, mudah dievaluasi. Media komputer dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa secara aktif mencari dan menanggapi informasi. Siswa belajar sesuai dengan kemauan dan kemampuannya sebab dapat dimanfaatkan secara individu maupun kelompok. Sehingga dengan kondisi belajar yang lebih variatif dan menyenangkan seperti tersebut, diharapkan siswa dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa.

Berdasarkan dari hasil penelitian mengenai pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan program *Adobe Flash CS 3* untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Sundari, Lilis Retno., dkk (2018) yang menyatakan perolehan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif dengan bantuan program *Adobe Flash CS 3 Profesional* lebih tinggi dari sebelum menggunakan multimedia interaktif. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Supardi., dkk (2015) bahwa kelompok yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran pesona fisika yang berbasis komputer, rata-rata hasil belajar fisika siswa yang berminat tinggi (82,85) lebih tinggi dan berbeda secara signifikan dengan siswa yang berminat belajar rendah (68, 61) sedangkan pada kelompok yang diajar dengan media belajar konvensional rata-rata hasil belajar fisika siswa yang berminat tinggi (68,77) tidak berbeda secara signifikan dengan siswa yang berminat belajar rendah (68,23). Selanjutnya juga sejalan dengan penelitian Ratnasari, M & Widayati, A (2013) yang menyatakan terdapat pengaruh positif dan signifikan persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran terhadap

prestasi belajar akuntansi keuangan ditunjukkan dengan  $r_{x2y} = 0,333$  dan  $r_{2x2y} = 0,111$ , nilai  $t_{hitung} 3,384$  dan  $t_{tabel} 1,980$ .

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang sering dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa dan tidak sedikit pula yang beranggapan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran kedua karena tidak diujikan dalam Ujian Akhir Nasional sehingga membuat kebanyakan siswa tidak berminat pada mata pelajaran tersebut ditambah dengan banyaknya substansi materi pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang cenderung bersifat hafalan. Tidak hanya berhenti disitu namun juga terkadang rendahnya minat belajar dan prestasi akademik siswa turut dipicu dengan proses belajar mengajar yang kurang inovatif dimana guru hanya menggunakan metode mengajar dan media pembelajaran konvensional sehingga membuat mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan menjadi tidak menyenangkan.

Belajar pendidikan kewarganegaraan dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif dengan bantuan program *Adobe Flash CS 3* terbukti dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ini. Hal tersebut tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang dapat mencapai kompetensi siswa yang diinginkan dengan perencanaan pembelajaran yang matang dan dapat dilakukan *offline*, dimanapun dan kapanpun, baik dengan ataupun tanpa guru sekalipun. Karena media pembelajaran yang dibuat berdasarkan tujuan kompetensi yang ingin dicapai sehingga konten yang ada di dalam aplikasi tersebut dibuat sedemikian rupa untuk dapat mempermudah siswa untuk dapat memahami materi yang diberikan. Adapun konten media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan bantuan program *Adobe Flash CS 3* terlebih dahulu telah dilakukan validasi oleh pakar media pembelajaran dan masukan dari guru pendidikan kewarganegaraan yang bersangkutan dan memuat berbagai hal sebagai berikut:

#### **Menu Awal**

Gambar di bawah ini merupakan tampilan awal/tampilan muka pada saat pertama kali masuk ke dalam menu utama.

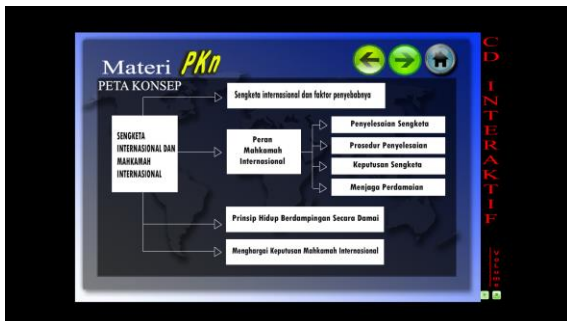




Gambar 9. Tampilan Menu Awal

### Menu Materi

Menu materi merupakan halaman menu yang berisikan mengenai materi pembelajaran yang diantaranya meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, maupun indikator yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut. Berikut adalah gambar tampilan menu materi pada media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS 3* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan:



Gambar 10. Menu Materi

Pada menu materi juga ditambahkan video yang berhubungan dengan materi pembelajaran tersebut yang bertujuan agar siswa semakin mengerti bukan hanya dari teori-teori yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya tetapi juga menambahkan pengalaman visual yang diperoleh siswa sehingga informasi yang diterima akan lebih optimal. Berikut adalah gambar dari potongan video pada menu materi:



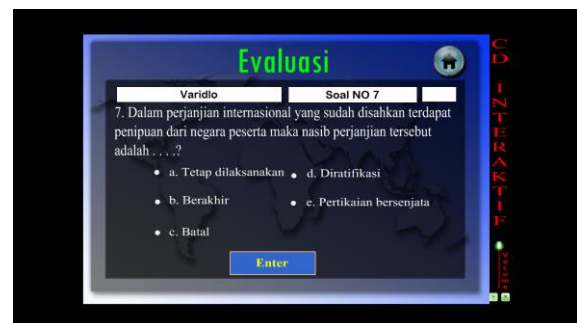
Gambar 11. Potongan Gambar Penayangan Video Pembelajaran

### Menu Evaluasi

Pada halaman menu evaluasi berisikan tentang latihan soal yang dapat dikerjakan mandiri oleh siswa, berisikan 50 soal pilihan ganda dan diatur sedemikian rupa sehingga agar urutan soal dapat berubah setiap kali siswa mencoba untuk malakuklan latihan soal tersebut. Pada menu ini juga sudah diatur untuk segera siswa setelah selesai mengerjakan latihan soal maka secara otomatis akan muncul besaran nilai yang diperoleh. Berikut adalah gambar tampilan dari menu evaluasi:



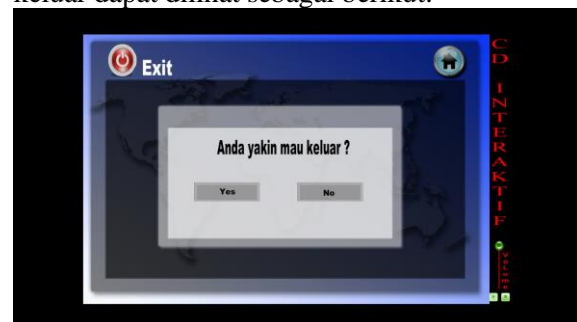
Gambar 12. Tampilan Awal Menu Evaluasi



Gambar 13. Tampilan Soal Menu Evaluasi

### Menu Keluar

Tampilan menu keluar berfungsi untuk memberikan pilihan keluar dari media pembelajaran atau tidak, untuk gambar menu keluar dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 14. Tampilan Menu Keluar

Proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan memanfaatkan media pembelajaran melalui bantuan program *Adobe Flash CS 3* mampu membuat siswa menjadi tertarik pada mata pelajaran ini. Melalui media pembelajaran dengan menggunakan bantuan program *Adobe Flash CS 3* juga berhasil menimbulkan kesan bahwa PKn yang biasanya cenderung membosankan menjadi lebih menyenangkan dikarenakan adanya tampilan yang menarik dan proses pembelajaran yang berjenjang dan menyeluruh (kompetensi yang ingin dicapai, materi pembelajaran, hingga evaluasi pembelajaran) dengan dilengkapi oleh video yang berkaitan dengan materi pembelajaran tersebut yang tentunya semakin mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Maka dari itu peranan guru menjadi penting untuk dapat selalu mengembangkan kemampuan mengajarnya baik dari segi metode pembelajaran yang digunakan maupun penggunaan media pembelajaran untuk selalu berinovasi dalam rangka membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi semakin tertarik dengan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Tingginya peranan guru dalam hal mendorong minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan membuat penggunaan media pembelajaran dengan bantuan program *Adobe Flash CS 3* menjadi tepat untuk dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut (1) Ada perbedaan antara minat belajar siswa yang signifikan pada kelas XI IPS 1 (kelompok kelas eksperimen) dengan kelas XI IPS 2 (kelompok kelas kontrol) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal ini berdasarkan  $t_{hitung}(t_o)$  minat belajar sebesar  $2,752 > t_{tabel}=2,000$  atau nilai  $sig=0,008 < \alpha=5\%$  yang menunjukkan adanya perbedaan minat belajar siswa antara kelompok yang melakukan pembelajaran PKn menggunakan media *Adobe Flash CS 3* dengan kelompok yang melakukan pembelajaran PKn menggunakan media konvensional. (2) Ada perbedaan antara prestasi belajar siswa yang signifikan pada kelas XI IPS 1 (kelompok kelas

eksperimen) dengan kelas XI IPS 2 (kelompok kelas kontrol) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hal ini berdasarkan  $t_{hitung}(t_o)$  prestasi belajar sebesar  $4,399 > t_{tabel}=2,000$  atau nilai  $sig=0,000 < \alpha=5\%$  yang menunjukkan adanya perbedaan prestasi belajar siswa antara kelompok kelas yang melakukan pembelajaran PKn menggunakan media *Adobe Flash CS 3* dengan kelompok yang melakukan pembelajaran PKn menggunakan media konvensional.

Berkaitan dengan hasil penelitian tersebut maka terbukti dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran dapat menarik minat dan prestasi belajar siswa, sehingga harapannya pihak sekolah menjadi peduli dengan peningkatan kemampuan guru untuk dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang sedang berkembang disekitar kita. Pengembangan kemampuan dalam pemanfaatan media pembelajaran untuk proses belajar mengajar tidak cukup hanya berhenti pada tanggung jawab dari pihak sekolah tetapi lebih jauh lagi bahwa sesungguhnya fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengingatkan setiap tenaga pendidik tidak hanya guru untuk selalu mengembangkan potensi yang ada sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa mengurangi kualitas proses pembelajaran itu sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran Cet. 14*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Criticos, C. (1996). Media selection. Plomp, T & Ely, D.P (Eds): *International Encyclopedia of Educational Technology*, 2nd ed. UK: Cambridge University Press. pp. 182 - 185.
- Gagne, R.M., Briggs, L.J & Wager, W.W. (1988). *Principles of Instruction Design*, 3rd ed. New York: Saunders College Publishing.
- IAIN Syekh Nurjati Cirebon Lab. (26/05/2020). APA Style. *Mencerdaskan Kehidupan Bangsa*. Retrieved 26 May, 2020, from <https://itjen.kemdikbud.go.id/public/post/detail/kaisar-hirohito-berapa-jumlah-guru-yang-tersisa>
- Iqbal Hasan. (2010). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kwartolo, Y. (2005). Menyiapkan Guru yang Berkualitas dengan Pendekatan Micro Teaching. *Jurnal Pendidikan Penabur*,

- 4(4), 98–105. Retrieved from <http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No04-IV-Juli2005.pdf#page=104/>
- Muhammad, R. (2011). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Edisi Khusus*(1), 154–163.
- Nanik Aryanti. (2006). *Media Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ratnasari, M., & Widayati, A. (2013). Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Profesionalisme Guru Dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2011/2012. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2(1).
- Republik Indonesia. (2003). UU No. 20, *Sistem Pendidikan Nasional*
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. (1990). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunaengsih, Cucun. "Pengaruh media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran pada sekolah dasar terakreditasi A." *Mimbar Sekolah Dasar* 3.2 (2016): 183-190. Retrieved from [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:kLVCh654dJ8J:scholar.google.com/+pengaruh+media+pembelajaran&hl=id&as\\_sdt=0,5](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:kLVCh654dJ8J:scholar.google.com/+pengaruh+media+pembelajaran&hl=id&as_sdt=0,5)
- Sundari, L. R., Suroso, S., & Yustinus, Y. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Profesional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas 4 SD. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 271-279.
- Supardi, S. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1).
- Wijanarko, S., & Purnomo, P. (2014). Numbered Head Together Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Joyful Learning Journal*, 3(1), 24–30. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jl/article/view/5893/>.