



Inovasi Pembelajaran IPS Melalui *Adobe Animate Creative Cloud*

Lilik Purnamawati^{1),*}, Eldi Mulyana¹⁾

¹⁾Institut Pendidikan Indonesia

*lilikpurnamawati99@gmail.com

Informasi Artikel

Tanggal Publikasi

30 Juni 2022

Kata Kunci

Inovasi Pembelajaran IPS

Adobe Animate Creative Cloud

Abstrak

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu ilmu pengetahuan yang diajarkan dalam pendidikan di Indonesia. Pendidikan dan Pembelajaran IPS memiliki peran yang sangat strategis baik di tinjau dari aspek akademik maupun kepentingan berbangsa dan bernegara. dijelaskan bahwa IPS merupakan kajian yang wajib dimuat dalam kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah yang antara lain mencakup ilmu geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Pengamatan dalam kegiatan penelitian difungsikan sebagai salah satu cara untuk membawa keadaan yang nyata kepada peserta didik. Secara tidak langsung sebagai contoh nyata dari ilmu sosial yang sedang dipelajari, menerapkan dengan metode penelitian kuantitatif sehingga dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik mendapatkan pengajaran yang lebih yang efektif perlu adanya inovasi terbaru dengan memanfaatkan perkembangan teknologi salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran melalui *Adobe Animate Creative Cloud*. Media yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan manfaat sehingga meningkatnya hasil belajar peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran juga dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memudahkan penyerapan materi pembelajaran kepada peserta didik serta membantu para guru mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

This is an open access article under the [CC-BY](#) license.



1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi hal yang penting bagi kehidupan karena pendidikan berperan dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, dan membimbing generasi muda untuk menjadi generasi yang lebih baik. Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan menjadi lebih maju dan besaing dengan negara lain. Menurut Heru (2019, hlm.8) pada era Revolusi Industri 4.0 dunia pendidikan dituntut agar kurikulum pendidikan sesuai dengan dinamika digital, *internet of things*, *Artificial intelligence*, bioteknologi, agar lebih kreatif, inovatif, efektif, mandiri dan lebih cerdas. pendidikan harus menyesuaikan pada era teknologi informasi yang telah menjadi dasar dalam kehidupan, sehingga generasi akan berkembang dan berguna juga bagi masyarakat. Menurut Abdul & Yenni (2018, hlm. 14) Dampak dari Revolusi industri 4.0 dan *Society 5.0* pada dunia pendidikan di Indonesia, dimulai dengan digitalisasi sistem pendidikan yang mengharuskan setiap elemen dalam bidang pendidikan untuk mampu beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Salah satu contohnya adalah sistem pembelajaran di dalam kelas, akan digantikan melalui sistem pembelajaran secara tidak langsung atau

melalui jaringan internet. Penggunaan media pembelajaran dan pembelajaran berbasis *online* menjadi salah satu ciri khas yang tampak pada pendidikan era *Society 5.0* dan mampu menjaga fungsi pendidikan saat ini.

Media pembelajaran salah satu sumber belajar yang dapat membantu proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, agar peserta didik dapat menyerap materi belajar dengan baik dan kegiatan belajar menjadi lebih efektif (Majid, 2016 hlm.10). Santi (2014, hlm.10) menyatakan bahwa kesulitan secara umum yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPS antara lain (1) kurangnya minat peserta didik pada pelajaran IPS yang beranggapan bahwa IPS merupakan pelajaran menghafal (2) pelajaran yang abstrak sehingga sulit dipahami oleh peserta didik (3) kurangnya pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep dasar dalam materi (4) pembelajaran yang terlalu sering menggunakan media cetak (5) pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Untuk mengatasi masalah itu, maka kualitas dari pengajaran harus ditingkatkan serta didukung oleh faktor-faktor lainnya.

Fenomena yang terjadi di SMPN 1 Tarogong Kidul pada kelas VIII, guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga terjadi beberapa masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran diantaranya peserta didik cenderung tidak memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik tidak memahami materi pelajaran, peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta peserta didik kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan data perolehan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII masih banyak peserta didik yang tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang diharapkan. Nilai KKM pada mata pelajaran IPS yaitu 75.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian IPS Peserta Didik Kelas VIII

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Nilai Ideal	Nilai Terbesar	Nilai Terkecil	Rata-Rata
1	VIII A	34	100	90	15	49,1
2	VIII B	36	100	100	15	50,4
3	VIII C	34	100	100	20	53
4	VIII D	34	100	100	15	44,3
5	VIII E	34	100	100	15	57,1
6	VIII F	36	100	100	10	48,3
7	VIII G	36	100	90	15	42,8
8	VIII H	35	100	80	30	52,4
9	VIII I	34	100	80	15	52,7
10	VIII J	33	100	60	15	35,3

Sumber: Hasil Riset Penelitian di SMPN 1 Tarogong Kidul

Berdasarkan tabel hasil ulangan harian peserta didik pada mata pelajaran IPS seluruh kelas VIII di SMPN 1 Tarogong Kidul dengan skor rata-rata 35,3. Dari hasil ulangan tersebut, guru masih mengalami kesulitan dalam menerapkan pola pembelajaran yang efektif pada peserta didik. Sebagian guru saat mengajar menggunakan model pembelajaran yang monoton yaitu model pembelajaran konvensional yang terpusat pada guru. Guru menyampaikan apa yang ada dalam buku teks dan peserta didik cenderung hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi pasif, yang mengakibatkan peserta didik sulit menguasai materi pembelajaran.

Menurut Nika (2018, hlm.4) yang menyebutkan bahwa kurangnya minat peserta didik serta ketertarikan terhadap penataran IPS Terpadu. Hasil belajar peserta didik belum efektif serta hasilnya belum memuaskan. Kemudian, Nurhasana (2021, hlm.3) menyebutkan bahwa peserta didik masih sibuk sendiri dan kurang memperhatikan guru saat menjelaskan serta sibuk memainkan pulpen, pensil atau alat tulis yang lain.

Berdasarkan masalah tersebut, maka dari itu perlu adanya kemampuan guru dalam mengemas pembelajaran IPS. Sehingga kemampuan guru dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam Proses pembelajaran akan efektif dan efisien, jika guru berupaya membantu peserta didik agar bisa belajar dan mengembangkan segala potensi dalam dirinya, pada saat kondisi pandemi, para guru meningkatkan literasi digital. Perkembangan teknologi sangatlah bermanfaat bagi dunia pendidikan dan tentunya harus di manfaatkan semaksimal mungkin oleh guru maupun peserta didik dalam menggunakan teknologi digital. Dikutip dari halaman website www.republika.co.id yang membahas mengenai Guru Gadget Dipaksa Melek

Iptek, terdapat pembahasan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim mengatakan bahwa "Guru hari ini harus lebih pintar dan cerdas dibandingkan murid-muridnya dalam menyikapi perkembangan teknologi yang semakin melesat," Menurut beliau, dalam konteks pendidikan, kemajuan iptek membutuhkan perhatian serius karena dunia pendidikan adalah sarana paling efektif dalam penyebaran iptek.

Arsyad (2017, hlm.11) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Variasi bentuk media pembelajaran semakin berkembang mulai dari media gambar visual, audio visual, video dan animasi dalam satu program. Pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dapat dilakukan dengan mengoperasikan perangkat lunak, salah satu media yang memanfaatkan perangkat lunak yaitu media *Adobe Animate Creative Cloud* yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Saputro (2018, hlm.19) mengungkapkan bahwa media *Adobe Animate Creative Cloud* merupakan versi terbaru dari *Adobe Flash Creative Suite 6* yang dikembangkan oleh perusahaan *Adobe*.

Adobe Animate Creative Cloud digunakan untuk menampilkan multimedia yang berbentuk audio dan visual yang dimuat dalam bentuk aplikasi yang menyajikan media pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar menurut Susanto (2016, hlm.13) adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil belajar.

Berdasarkan hasil pra-observasi dan wawancara telah dilakukan beserta guru IPS dan wakil kepala sekolah pada tanggal 14 September 2021, diperoleh informasi bahwa saat pembelajaran, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode diskusi, serta guru belum pernah menggunakan media *Adobe Animate CC*. Sedangkan sekolah telah menyediakan sarana perangkat *hardware* seperti *personal computer* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, akan tetapi perangkat tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal sebagai alat penunjang dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penting untuk mencoba diterapkan dalam persoalan-persoalan proses belajar mengajar.

Beberapa penelitian yang membuktikan efektivitasnya menggunakan media *Adobe Animate CC* membuat suatu inovasi media pembelajaran IPS menurut Meldian (2018, hlm.1) pemanfaatan multimedia berbasis *Macromedia Flash* sangat efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu peserta didik yang telah diuji coba di sekolah MTsN 4 Banda Aceh. Kemudian menurut Ahmadi (2018, hlm.1) hasil belajar peserta didik menjadi meningkat dengan adanya penggunaan media pembelajaran *Adobe Animate CC*, sebaliknya jika tidak menggunakan media pembelajaran *Adobe Animate CC* maka hasil belajar akan tetap monoton. Sedangkan menurut Muslichun (2019, hlm.1) mengungkapkan bahwa dengan media pembelajaran dikemas menjadi aplikasi multimedia interaktif yang bernama "ASEAN GO" berbasis *Adobe Animate CC* layak untuk digunakan dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran IPS Kelas VIII mengenalkan materi mengenai Kondisi Geografis Negara-negara ASEAN.

Dengan demikian berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian tersebut perlu adanya inovasi dan terobosan baru dalam mengemas atau menyampaikan materi sebagai penyediaan sumber untuk mengolah media pembelajaran sehingga proses penyampaian materi pembelajaran IPS lebih efektif dan efisien, Maka dari itu peneliti bermaksud melakukan penelitian eksperimen media pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan "Inovasi Pembelajaran IPS Melalui *Adobe Animate Creative Cloud*"



Gambar 1. Media Pembelajaran IPS

Inovasi Pembelajaran

Inovasi pada hakekatnya diartikan sebagai hasil pengembangan atau pemanfaatan, inovasi dapat berkaitan dengan produk, jasa, proses kerja, pasar, kebijakan dan sistem baru. Dikaitkan dengan pembelajaran maka inovasi pembelajaran berkaitan erat dengan upaya agar proses pembelajaran terlaksana sebagaimana tujuan yang telah ditetapkan, dengan begitu inovasi pembelajaran didalamnya termuat acara, metode atau acuan kerja yang disusun sebagai pengembangan atau pembaharuan agar pembelajaran dapat terselenggara yang ditujukan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman (Herdiana, 2021).

Media Pembelajaran

Daryanto (2016, hlm.69) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna, sehingga pengguna dapat memilih konsep isi yang diinginkan. Alat pengontrol tersebut dapat berupa komputer, laptop, dan elektronik lainnya. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif misalnya: pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, maka dapat memberi manfaat bagi guru dan peserta didik. Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Media yang dibuat peneliti terdapat perintah tombol yang mudah dipahami sehingga peserta didik dapat belajar mandiri di rumah.

Adobe Animate Creative Cloud

Saputro (2016, hlm.3-5) menyatakan bahwa perusahaan *Adobe* telah mengembangkan perangkat lunak terbaru, yang diberi nama *Adobe Animate Creative Cloud*, dimana nama sebelumnya adalah *Adobe Flash Professional*. *Adobe Flash Professional* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi, video animasi, media interaktif, membuat *game*, membuat aplikasi *android*, membuat *website*, dan sebagainya.

Media *Adobe Animate CC* ini dibuat dengan bahasa yang komunikatif dan mengandung ilustrasi-ilustrasi menarik untuk disimak, sehingga merangsang peserta didik untuk belajar mandiri. Media ini memuat materi pelajaran, video pembelajaran dan soal evaluasi, sehingga setelah peserta didik mempelajari materi dapat langsung mengetahui pemahamannya melalui mengerjakan soal tersebut. Media yang komunikatif dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena peserta didik merasa senang dengan media yang menarik.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, dan membangun fakta, menunjukkan gabungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya.

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015, hlm.75) penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Desain Penelitian

Berdasarkan bentuk desain dari metode eksperimen, peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi (*Quasi Experimental Design*), desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dimana kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan tes awal (*pre-test*). Kedua kelompok mendapatkan perlakuan berbeda, dimana kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* dan kelompok kontrol tidak menggunakan media pembelajaran *Adobe Animate CC* dan diakhiri dengan tes akhir (*post-test*) untuk masing-masing kelompok. Desain penelitian dapat digambarkan seperti dibawah ini:

Tabel 2. Pola desain *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: Sugiyono, 2015

Keterangan:

- O₁ : Pretest
O₃ : Pretest
X : Perlakuan Model Pembelajaran
O₂ : Post-test
O₄ : Post-test

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis instrumen yaitu tes dan non tes. Instrumen tes yang dilakukan adalah dua bentuk tes yaitu tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post-test*) secara tertulis dengan soal yang sama. Sedangkan instrumen non tes adalah angket respon peserta didik dan lembar observasi yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC*.

Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis instrumen yaitu tes dan non tes. Instrumen tes yang dilakukan adalah dua bentuk tes yaitu tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post-test*) secara tertulis dengan soal yang sama. Sedangkan instrumen non tes adalah angket respon peserta didik dan lembar observasi yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC*.

Instrumen Tes

Bentuk instrumen penelitian ini adalah tes objektif pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban. Sistem penskoran yang digunakan adalah penskoran tes objektif. Menurut Nurgiyantoro (2010, hlm.60) jawaban terhadap tes objektif bersifat pasti dan dikhotomis, hanya ada satu kemungkinan jawaban yang benar. Jika peserta didik tidak menjawab “seperti itu” (opsi atau jawaban yang benar) dinyatakan salah, dan tidak ada bobot atau skala terhadap jawaban suatu butir soal seperti halnya pada tes uraian. Setiap butir soal hanya membutuhkan satu jawaban. Oleh karena itu, peserta didik diarahkan untuk menjawab setiap butir soal dengan satu jawaban. Skor-skor tersebut dikumpulkan dan digunakan sebagai bahan analisis. Tes tersebut dimaksudkan untuk mengukur hasil belajar IPS peserta didik.

Soal tes awal (*pre-test*) digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan. Sedangkan test akhir (*post-test*) digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran selesai dilakukan. Hasil dari instrumen tes ini tidak lain untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis *adobe animate creative cloud* terhadap hasil belajar IPS.

Instrumen Non Tes

a. Angket

Mahmud (2013) menyatakan bahwa “angket adalah teknik pengumpulan data dengan menyerahkan daftar pernyataan untuk diisi oleh responden”. Teknik pengumpulan data berupa angket ini digunakan untuk mengukur respon peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan juga untuk mengukur nilai variabel yang diteliti.

Angket diberikan kepada kelas eksperimen yang diteliti yaitu kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC*. Pengisian angket dilakukan setelah diberikan perlakuan dan menyelesaikan *post-test*.

Skala sikap dalam penelitian ini mengenai respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC*, dan respon peserta didik terhadap soal-soal IPS. Skala sikap yang digunakan pada teknik pengumpulan data berupa angket ini yaitu skala empat dengan perhitungan angket mengacu pada skala *Likert*.

b. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi aktivitas guru berisi langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan.

c. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

Lembar observasi aktivitas peserta didik ini berguna untuk mengobservasi aktivitas peserta didik pada setiap pertemuannya.

Setelah melakukan penelitian dan pengumpulan data, maka langkah selanjutnya adalah mengolah data untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran berbasis adobe animate cc terhadap hasil belajar IPS dan mengkaji sikap peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran, kemudian dilakukan penyusunan laporan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan pembahasan terhadap hasil penelitian yang diperoleh dalam setiap tahapan yang dilakukan. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) terhadap hasil belajar IPS, hasil penyebaran angket kepada peserta didik, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran baik yang menggunakan media pembelajaran *adobe* dan yang tidak. Hasil penelitian dan pembahasan merupakan jawaban terhadap rumusan masalah penelitian dan hipotesis yang telah dikemukakan di bab sebelumnya.

Hasil Penelitian

Penelitian ini melibatkan kelas VIII J sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* dan kelas VIII G menjadi kelas kontrol dengan menggunakan media gambar dalam pembelajarannya. Kelas tersebut selama ini diampu oleh guru IPS yang sama. Kedua kelas tersebut dipilih setelah melalui proses penentuan sampel dan berdasarkan analisa IPS yang mempunyai permasalahan terhadap pembelajaran.



Sumber: Hasil Riset Penelitian di SMPN 1 Tarogong Kidul

Gambar 2. Kelas Eksperimen



Sumber: Hasil Riset Penelitian di SMPN 1 Tarogong Kidul

Gambar 3. Kelas Kontrol

Situasi dan kondisi pada saat penelitian masih dalam adaptasi kebiasaan baru, hal tersebut dikarenakan level covid-19 yang belum mereda. Oleh karena itu, subjek penelitian dari semula 69 peserta didik hanya diperoleh 64 peserta didik saja yang telah memberikan data secara lengkap sesuai kebutuhan penelitian. 5 orang peserta didik yang tidak diikut sertakan karena beralasan sakit dan izin sehingga tidak mengikuti proses pembelajaran secara tatap muka dikelas.

Subjek penelitian tersebut dibagi menjadi 2 yang terdiri dari 32 peserta didik sebagai kelompok eksperimen, dan 32 peserta didik sebagai kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diberikan *pre-test* dan *post-test*, untuk mengetahui hasil belajar IPS pada peserta didik. Hasil tes tersebut diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3. Data Hasil Penelitian

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Pretest</i>
Jumlah Siswa	32	32	32	32
Nilai Ideal	100	100	100	100
Nilai Terbesar	90	100	76	87
Nilai Terkecil	30	80	20	55
Rata-rata	49,84	85,06	46,68	75,18
Simpangan Baku	14,88	5,12	16,88	7,99

Pengolahan Data

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, dilakukan analisis data untuk mengetahui hasil dari penelitian dengan melihat apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Adapun hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Analisis Data Test Awal (*Pre-test*) Uji *Mann Whitney Pretest*

Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari kedua kelompok sampel, hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil *pre-test* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_a : Terdapat perbedaan hasil *pre-test* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Karena keduanya berdistribusi tidak normal maka untuk menguji hipotesisnya menggunakan statistik non parametrik, dengan ini menggunakan uji *Mann Whitney*.

Tabel 4. Data Hasil Uji *Mann Whitney Data Test Awal (Pretest)*

Kelas	Nilai Ranks		
	N	Mean Rank	Sun of Ranks
Eksperimen	32	33.73	1079.50
Kontrol	32	31.27	1000.50
Total	65		

Tabel 5. Test Statistics^a

	Nilai
Mann-Whitney U	472.500
Wilcoxon W	1.000E3
Z	.533
Asymp Sig. (2-tailed)	.594

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai *Asymp.Sig.2-tailed* sebesar 0,594 dan α sebesar 0,05 berarti $0,0594 > 0,05$ maka H_0 diterima. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kedua kelas sebelum pembelajaran dimulai.

Tabel 6. Hasil Uji *Mann Whitney Data Test Awal (Pretest)*

Kelas	N	Sig.	A	Kesimpulan
Eksperimen	32	0,594	0,05	H_0 diterima (Tidak terdapat perbedaan hasil <i>pretest</i> yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol)
Kontrol	32			

Setelah diketahui sebaran kedua data berdistribusi tidak normal, serta tidak terdapat perbedaan kemampuan awal peserta didik yang signifikan maka selanjutnya uji gain ternormalisasi.

Analisis Data Test Akhir (*Posttest*) Uji *Mann Whitney Posttest*

Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari kedua kelompok sampel, hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil *post-test* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

H_a : Terdapat perbedaan hasil *post-test* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol

Karena keduanya berdistribusi tidak normal maka untuk menguji hipotesisnya menggunakan statistik non parametrik, dengan ini menggunakan uji *Mann Whitney*.

Tabel 7. Hasil Uji *Mann Whitney Data Tes Akhir (Posttest)*

Kelas	Nilai Ranks		
	N	Mean Rank	Sun of Ranks
Eksperimen	32	44.73	1431.50
Kontrol	32	20.27	648.50
Total	64		

Tabel 8. Test Statistics^a

	Nilai
Mann-Whitney U	120.500
Wilcoxon W	648.500
Z	.5.296
Asymp Sig. (2-tailed)	.034

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai Asymp.Sig.2-tailed sebesar 0,034 dan α sebesar 0,05 berarti $0,034 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai Asymp.Sig. sebesar $0,034 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan atau pembelajaran menggunakan media efektif untuk diterapkan.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tarogong Kidul dengan sampel kelas yang diambil yaitu kelas VIII-J sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 32 peserta didik dan kelas VIII-G sebagai kelas kontrol yang berjumlah 32 peserta didik. Perlakuan yang diberikan yaitu media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* ke kelas eksperimen dan media pembelajaran berbasis gambar yang biasa digunakan oleh guru kepada kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan dari bulan Oktober selama empat kali pertemuan. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* pada materi Pluralitas Masyarakat Indonesia terhadap hasil belajar IPS efektif untuk diterapkan. Hal ini tentu diambil dari hasil *pre-test* dan hasil *post-test*.

Kemampuan Awal Peserta Didik (*Pre-test*)

Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pre-test* sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Dari hasil analisis data dan perhitungan statistik yang dilakukan dengan menggunakan *SPSS 16.0* menunjukkan bahwa skor *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai Asymp.Sig.2-tailed sebesar 0,594 dan α sebesar 0,05 berarti $0,594 > 0,05$ maka H_0 diterima. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kedua kelas sebelum pembelajaran dimulai.

Pre-test yang dilakukan sebagai tes awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan. Dari hasil perhitungan didapat kemampuan awal peserta didik tidak terdapat perbedaan, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Sumantri, 2015, hlm.359), ketidaksiapan peserta didik untuk belajar, konsentrasi yang kurang saat memulai pelajaran, kemampuan berpikir dan pengalaman peserta didik yang sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, karena kemampuan awal peserta didik tidak ada perbedaan, maka dilakukan uji normalitas menggunakan uji *lilliefors* dari data tes akhir (*post-test*) untuk memberikan gambaran umum peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran.

Hasil Belajar Peserta Didik (*Post-test*)

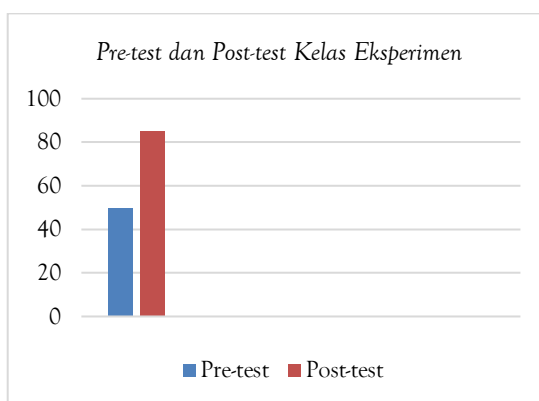
Data yang digunakan untuk perhitungan *post-test* yaitu menggunakan data Gain Ternormalisasi karena kemampuan awal peserta didik tidak ada perbedaan. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *post-test* setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Karena kedua data tidak berdistribusi tidak normal maka menguji statistiknya menggunakan non parametrik, dengan hal ini maka menggunakan uji *Mann Whitney*. Dari hasil analisis data dan perhitungan statistik non parametrik yang dilakukan dengan *SPSS 16.0* menunjukkan bahwa skor *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol ternyata nilai Asymp.Sig.2-tailed sebesar 0,034 dan α sebesar 0,05 berarti $0,034 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai Asymp.Sig. sebesar $0,034 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan atau pembelajaran menggunakan media efektif untuk diterapkan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Ulfa & Tetep (2018, hlm.110) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mempermudah materi diajarkan. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran, dimana rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan rata-rata hasil belajar kelas, dan terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan media pembelajaran.

Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate CC*

Pada saat kelas eksperimen diberikan *pre-test* sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, berdasarkan hasil data dan perhitungan statistik tidak terdapat kemampuan awal yang signifikan saat sebelum pembelajaran dimulai. Hal tersebut dilihat dari hasil analisis data dan perhitungan statistik yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 16.0 menunjukkan bahwa skor *pre-test* diperoleh nilai Asymp.Sig.2-tailed sebesar 0,594 dan α sebesar 0,05 berarti $0,594 > 0,05$ maka H_0 diterima. Sedangkan pada saat setelah kegiatan pembelajaran dimulai dengan diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* terdapat perbedaan yang signifikan hal ini dapat dilihat dari perhitungan nilai Asymp.Sig.2-tailed sebesar 0,034 dan α sebesar 0,05 berarti $0,034 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai Asymp.Sig. sebesar $0,034 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan atau pembelajaran menggunakan media berbasis *Adobe Animate* efektif untuk diterapkan.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada materi Pluralitas Masyarakat Indonesia. Pada rata-rata skor *pre-test* pada kelas eksperimen yaitu 49,84 sedangkan rata-rata skor *post-test* pada kelas eksperimen yaitu 85,06. Pada kelas eksperimen terjadi peningkatan yang signifikan rata-rata yaitu 35,22. Peningkatan perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dari hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dapat diinterpretasikan sebagai berikut:



Sikap Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Animate CC*

Berdasarkan perhitungan angket yang didapat bahwa interpretasi skala sikap peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran mendapatkan kategori sangat baik. Hal tersebut didapatkan dari perhitungan nilai sikap 2.763 berada di interval $2.496 < ST < 3.072$ dengan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, interpretasi skala sikap peserta didik secara umum terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* mendapat tanggapan sikap yang sangat baik.

Interpretasi skala sikap peserta didik dimana setiap peserta didik yang mendapatkan kategori sangat baik sebanyak 31 orang dengan persentase 96,875%, dan siswa yang mendapatkan kategori sangat baik sebanyak 1 orang dengan persentase 3,125% dimana peserta didik yang mendapatkan kategori sangat baik ini mendapatkan persentase paling tinggi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, interpretasi skala sikap setiap individu mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari setiap peserta didik terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC*.

Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* efektif terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII pada materi Pluralitas Masyarakat Indonesia, hal tersebut dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Saputro (2018. Hlm.6) bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* dibuat dengan bahasa yang komunikatif dan mengandung ilustrasi-ilustrasi menarik untuk disimak, sehingga merangsang peserta didik untuk belajar mandiri. Media ini memuat materi pelajaran, video pembelajaran dan soal evaluasi, sehingga setelah peserta didik mempelajari materi dapat langsung mengetahui pemahamannya

melalui mengerjakan soal tersebut. Media yang komunikatif dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena peserta didik merasa senang dengan media yang menarik. Kegunaan *Adobe Animate CC* dalam dunia pendidikan dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang menarik karena berbasis multimedia, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran yang menggunakan media *Adobe Animate CC* memberikan pengetahuan dan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, serta peserta didik melihat kejadian yang penting yang sulit dibaca secara langsung, pembelajaran yang diajarkan menjadi lebih menarik sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang isi materi yang ditampilkan.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan secara keseluruhan terhadap data penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* terhadap hasil belajar peserta didik, maka sesuai rumusan masalah peneliti memperoleh kesimpulan bahwa: (1) Hasil analisis data dan perhitungan statistik menggunakan *Microsoft Excel 2019* dan *SPSS versi 16.0* menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil *pre-test* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran dimulai. (2) Hasil analisis data dan perhitungan statistik menggunakan *Microsoft Excel 2019* dan *SPSS versi 16.0* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran berlangsung. (3) Hasil analisis data dan perhitungan statistik menggunakan *Microsoft Excel 2019* dan *SPSS versi 16.0* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Animate Creative Cloud*. Hasil analisis data dan perhitungan statistik menggunakan skala *likert* menunjukkan bahwa sikap peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* secara umum menunjukkan sikap sangat baik dan sikap peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* setiap individu menunjukkan sikap sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwa interpretasi skala sikap peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Adobe Animate CC* berada pada kategori sangat baik.

Ucapan Terima Kasih

Bagian ini berisi ucapan terima kasih kepada sponsor, pendonor Dana, narasumber, atau pihak-pihak yang berperan sangat penting dalam pelaksanaan penelitian. Jika menyebutkan Nama seseorang atau lembaga sebagai ucapan terima kasih, penulis wajib meminta ijin kepadanya.

Daftar Pustaka

- Abdul, R., & Yenni, E. (2018). Pendidikan Multikultural: Penguatan Identitas Nasional Di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Multidisiplin*, 44.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Herdiana, D. (2021). Inovasi Proses Pembelajaran Daring Bagi Mahasiswa Kelas Karyawan Di Masa Pandemi Covid-19. In *UrbanGreen Conference Proceeding Library*, 133.
- Karta, R. (2021, Juni 26). *Guru Gaptek Dipaksa Melek Iptek*. Retrieved from <https://www.republika.co.id/>: <https://www.republika.co.id/berita/qv9yit282/guru-gaptek-dipaksa-melek-iptek>
- Mahmud. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Majid, A. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Nurgiantoro. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPEE Yogyakarta.
- Santi, K. (2014). Penerapan model dual - coding dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa (Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 3 Mande Kabupaten Cianjur). *repository upi*.
- Nika, M. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Berbasis Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Di MTsN 4 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*.

- Nurhasana, P. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SD. *Journal Civics & Social Studies*.
- Saputro, A. (2018). *Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Yogyakarta: Andi.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- T Heru, N. (2019). Pemutakhiran Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di Era Revousi Industri 4.0. *Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 95.