



## EFEKTIVITAS MEDIA KUIS ADOBE FLASH CS6 TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI KELAS XI SMAN 8 PONTIANAK

Diah Trismi Harjanti<sup>1\*</sup>, Maria Ulfah<sup>2</sup>, dan Galuh Sri Rezeki<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Program Studi Pendidikan Geografi, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Tanjungpura

\*Email Koresponden: diahtrismiharjanti@fkip.untan.ac.id

Diterima: 23-09-2022, Revisi: 22-12-2022, Disetujui: 24-12-2022

©2022 Program Studi Pendidikan Geografi, FISE, Universitas Hamzanwadi

**Abstrak** Belajar dan pembelajaran merupakan kesatuan untuk mewujudkan pendidikan. Dalam pelaksanaannya, belajar membutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang dan alat untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta didik. Penelitian ini didasarkan pada kurang efektifnya pembelajaran secara konvensional dan hanya menggunakan media dua dimensi yang digunakan oleh guru. Lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 8 Pontianak. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penggunaan media kuis Adobe Flash CS6 pada pembelajaran geografi kelas XI di SMAN 8 Pontianak. Penelitian ini menggunakan jenis strategi eksperimen yang dikenal sebagai Quasi Experiment Design dengan Nonequivalent Control Group Design. Data dikumpulkan menggunakan lembar tes, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Data dianalisis menggunakan descriptive statistic, uji normalitas dan uji effect size. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 63,02 dan rata-rata kelas eksperimen sebesar 79,13. Hasil uji gain diperoleh nilai effect size sebesar 0,77. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media kuis berbasis Adobe Flash CS6 efektif digunakan sebagai media pembelajaran geografi.

**Kata kunci:** Efektivitas, Media Kuis, Adobe Flash CS6

*Abstract Learning and learning is a unity to realize education. In practice, learning requires learning media as a support and a tool to convey information from educators to students. This research is based on the ineffectiveness of conventional learning and only uses two-dimensional media used by teachers. The location of the research was carried out at SMA Negeri 8 Pontianak. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using Adobe Flash CS6 quiz media in geography learning for class XI at SMAN 8 Pontianak. Quasi-experimental methodology with a Nonequivalent Control Group Design was used in this investigation. Data were collected using test sheets, interview guidelines, and documentation sheets. Data were analyzed using descriptive statistics, normality test and effect size test. Based on the results of the study, it was found that the control class had an average score of 63.02 and an average of 79.13 for the experimental class. The gain test results obtained an effect size value of 0.77. It can be concluded that the quiz media based on Adobe Flash CS6 is effectively used as a medium for learning geography.*

**Keywords:** Effectiveness, Quiz Media, Adobe Flash CS6

### PENDAHULUAN

Belajar adalah pokok utama dalam mewujudkan pendidikan yang lebih baik. Pendidikan memainkan peran kunci dalam menyediakan kehidupan masyarakat sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Mutia, Maritasari, & Padlurrahman, 2021). Menurut Rohmawati (2015) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran adalah sejauh mana tujuan pembelajaran terpenuhi melalui upaya kolaboratif seorang guru dan siswanya. Belajar dan pembelajaran tidak akan optimal apabila tidak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting untuk memudahkan peserta didik, dalam penyampaian perlu dilakukan penyesuaian agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Memasukkan media ke dalam kelas telah terbukti meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi pelajaran (Miftah, 2013). Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang membantu guru dalam menambah pengetahuan peserta didik, dengan bermacam jenis media

pembelajaran yang disampaikan oleh guru maka dapat menjadi bahan untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Nurita, 2018).

Rusman et al., (2015) mengatakan bahwa peran media dalam pembelajaran dapat meningkatkan baik hasil maupun proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan baik terhadap hasil belajar maupun proses pembelajaran, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Oleh karena itu, dalam menggunakan media pembelajaran perlu diperhatikan tanda-tanda mekanisme media pembelajaran. Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, tentunya media harus sesuai dengan mekanisme penggunaannya. Media yang diberikan kepada peserta didik harus sesuai dengan penetapan tujuan atau kemampuan dan karakteristik aspek materi pelajaran yang akan dipelajari. Sebelum memberikan media harus dilakukan telaah lebih lanjut untuk melihat ketepatan pada materi dan tujuan pembelajaran. Pemilihan media juga harus memperhatikan beberapa hal seperti kemudahan memperoleh dan kepraktisan dalam menggunakan media serta biaya yang murah (Prasatya, 2016). Pada penelitian ini media kuis memuat latihan-latihan soal mengenai materi permasalahan yang diakibatkan dinamika penduduk disesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang telah diatur dalam silabus 2016 kementerian pendidikan dan kebudayaan.

Di era abad-21 ini teknologi telah dikenal luas dan dimanfaatkan oleh banyak orang. Terlebih lagi dengan zaman sekarang ini lebih banyak generasi millennial yang duduk dibangku SMA yang mengharuskan para peserta didik dapat menggunakan teknologi sebagai sarana dalam proses pembelajaran. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan rasa ingin tahunya terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari dalam pembelajaran. Pada saat inilah kompetensi profesional guru dapat dikembangkan. Dalam ranah pendidikanlah ide-ide sains dikembangkan, yang pada gilirannya mengarah pada perkembangan teknologi. Mengingat hal ini, sudah sepatutnya sektor pendidikan memanfaatkan teknologi itu sendiri untuk memfasilitasi pengenalan pembelajaran (Lestari, 2018). Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat menjadi teknologi pembelajaran yang berfungsi sebagai media pembelajaran, hal tersebut memberikan warna baru bagi kegiatan belajar mengajar dikelas. Penggunaan TIK pada zaman sekarang menjadi hal kurang di bidang pendidikan dikarenakan masih banyak guru yang bingung dalam penggunaannya.

Menurut temuan penelitian pra-riset yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23 Desember 2021 berlokasi di SMAN 8 Pontianak, diperoleh data hasil belajar peserta didik kelas XI IPS di SMAN 8 Pontianak yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.** Nilai rata-rata UTS peserta didik kelas XI IPS SMAN 8 Pontianak tahun ajaran 2021/2022 semester ganjil

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKM	Rata-rata
XI IPS 1	38	75	57,75
XI IPS 2	35	75	62,78
XI IPS 3	37	75	54,52
XI IPS 4	37	75	65,13

Sumber: Hasil data pra riset, 2021

Pada SMAN 8 Pontianak Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 75. Dari data yang diperoleh peneliti, didapatkan informasi bahwa rata-rata nilai UTS peserta didik semester ganjil pada kelas XI IPS 1 adalah 57,75, kelas XI IPS 2 adalah 62,78, kelas XI IPS 3 adalah 54,52 dan kelas XI IPS 4 adalah 65,13. Berdasarkan data hasil belajar tersebut, diketahui bahwa terdapat kelas yang memiliki nilai rata-rata terendah yaitu kelas XI IPS 3 dengan nilai rata-rata 54,52 dan kelas XI IPS 4 memiliki rata-rata nilai tertinggi yaitu 65,13. Hasil wawancara dengan guru yang mengampu mata pelajaran geografi pada kelas XI IPS di SMAN 8 Pontianak, bahwa guru belum pernah memanfaatkan teknologi sebagai aplikasi media kuis. Dalam pembelajaran, peserta didik tidak fokus dan kurang memperhatikan penjelasan guru di kelas dikarenakan media yang digunakan guru pada materi sebelumnya merupakan media grafis seperti peta, poster, bagan, gambar dan peta konsep. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi bosan untuk mengikuti pembelajaran di kelas sehingga mengakibatkan motivasi belajar kurang dan cenderung tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran geografi, padahal

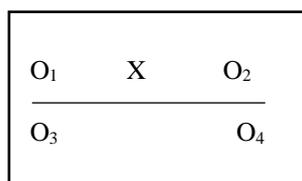
keberhasilan dalam pembelajaran tidak terlepas dari adanya motivasi. Peserta didik pun menjadi malas belajar, hal tersebut terlihat dari nilai UTS yang memiliki rata-rata nilai dibawah KKM. Untuk itu diperlukan adanya media yang baru untuk diterapkan kepada peserta didik harapannya agar diperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Alternatif media pembelajaran pada penelitian ini adalah dengan menggunakan media kuis menggunakan Adobe Flash CS6. Adobe Flash merupakan perangkat lunak yang pada awalnya diciptakan oleh Makromedia untuk mengembangkan aplikasi multimedia, tetapi pada saat ini telah diambil alih oleh Adobe System Inc. Adobe Flash dapat digunakan untuk membuat animasi, aplikasi internet, aplikasi desktop, aplikasi seluler, game, dan pemutaran video berbasis web. Flash dapat menampilkan teks, gambar vektor dan raster, animasi, permainan video, dan aplikasi (Justin & Begum, 2018). Adobe Flash CS6 merupakan aplikasi yang telah banyak digunakan oleh tenaga pengajar dan programmer untuk pembuatan game, kuis, multimedia interaktif dan animasi. Berdasarkan teori Brets (dalam Aqib & Amrullah, 2017) bahwa media kuis Adobe Flash CS6 ini merupakan media yang termasuk kedalam jenis motion-visual dikarenakan media tersebut berisikan soal-soal dan memuat tombol yang berfungsi untuk memilih satu jawaban pilihan ganda yang benar dan terdapat tombol next untuk berpindah ke soal selanjutnya. Untuk itu artinya, media ini memiliki visual hanya dapat bergerak tetapi tidak memiliki suara (audio) maka dikatakan sebagai media motion-visual. Kuis memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat menghidupkan suasana persaingan, menyenangkan karena dibuat dalam suasana bermain dan mengaktifkan peserta didik dalam belajar, menumbuhkan motivasi dan memberi semangat peserta didik dalam belajar, serta melatih teknik berfikir cepat dan tepat (Parwita, et, al, 2014). Namun pembelajaran menggunakan kuis juga terdapat kelemahan. Kelemahan pemberian kuis menurut Nurhayati (2016), yaitu waktu belajar di kelas akan berkurang dan peserta didik akan merasa bosan jika kuis dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu yang lama. Untuk itu penggunaan media kuis ini disesuaikan dengan materi pembelajaran yang cocok agar siswa tidak merasa jenuh jika dilakukan terus menerus. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media kuis Adobe Flash CS6 pada pembelajaran geografi kelas XI di SMAN 8 Pontianak

Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Prasetyo (2017), berdasarkan penelitian tersebut disimpulkan bahwa media menggunakan Adobe Flash dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pokok materi yang digunakan peneliti adalah KD 3.5 Dinamika Kependudukan di Indonesia dengan sub bab Permasalahan yang diakibatkan dinamika kependudukan. Alasan peneliti memilih materi ini adalah karena persebaran materi yang cukup banyak dan muatan materi tersebut adalah bahwa peserta didik perlu berfikir HOTS (High Order Thinking Skill) sesuai dengan KD materinya yaitu menganalisis, sehingga diperlukan banyak pembahasan dan pemberian contoh nyata di kehidupan. Oleh karena itu, media kuis ini cocok untuk dijadikan media pembelajaran bagi peserta didik, agar tidak merasa jenuh pada saat belajar. Dengan adanya penerapan media kuis Adobe Flash CS6 ini diharapkan peserta didik dapat memiliki motivasi dalam belajar, sehingga hasil belajar dapat meningkat dari sebelumnya. Dengan adanya motivasi belajar, peserta didik memiliki dorongan dan kemauan dalam belajarnya sehingga dapat lebih giat lagi belajar dan senang dalam mengikuti pembelajaran geografi. Hal inilah yang mendorong minat peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Media Kuis Adobe Flash CS6 Terhadap Hasil Belajar Geografi Kelas XI SMAN 8 Pontianak”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis strategi eksperimen yang dikenal sebagai Quasi Experiment Design dengan Nonequivalent Control Group Design. Peserta Kontrol studi dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara acak. (Sugiyono, 2012)



Sumber : (Sugiyono, 2012)

**Keterangan :**

- O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> = Hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan media pembelajaran  
 X = Perlakuan (pemberian media kuis *Adobe Flash CS6* pada kelas eksperimen)  
 O<sub>2</sub> = Hasil belajar (posttest) pada kelas eksperimen  
 O<sub>4</sub> = Hasil belajar (posttest) pada kelas kontrol

Penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan menggunakan media kuis *Adobe Flash CS6* dan kelas kontrol hanya pembelajaran secara konvensional. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS di SMAN 8 Pontianak; kelas XI IPS 3 (kelompok eksperimen) dan XI IPS 4 (kelompok kontrol) dipilih secara acak sebagai sampel penelitian. Ada total 74 siswa dalam sampel; dengan ukuran kelas rata-rata 37. Purposive sampling digunakan dalam penelitian ini. Purposive sampling, sebagaimana didefinisikan oleh Sugiyono (2016), adalah “teknik pengumpulan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu”. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Didalam dunia pendidikan tes memiliki arti sebagai suatu alat untuk mengukur. Untuk menyusun tes melibatkan aturan-aturan berupa cara pelaksanaan dan kriteria penskoran, hal tersebut digunakan untuk menentukan bilangan-bilangan yang menggambarkan kemampuan seseorang. Maka dari itu, bilangan tersebut dapat diartikan sebagai hasil karakteristik peserta setelah melalui tes (Suprananto, 2012). Pada penelitian ini tes yang akan diberikan berupa tes pra-perlakuan (pretest) dan tes pasca-perlakuan (posttest) untuk membandingkan dan membedakan perubahan yang terjadi. Tes disusun berdasarkan KD dan indikator dari RPP yang disusun mengenai materi permasalahan yang diakibatkan dinamika penduduk. Tes digunakan untuk mengetahui hasil akhir peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru geografi di SMAN 8 Pontianak dan siswa pada kelas eksperimen mengenai media kuis *Adobe Flash*.

Soal posttest telah dilakukan uji validasi terlebih dahulu sebelum diberikan kepada siswa sebagai instrumen penelitian. Pada penelitian ini menggunakan validitas secara kualitatif dengan pembuktian dilakukan melalui kesepakatan para ahli (expert judgement). Lembar validitas dikonsultasikan dengan ahli dengan memberikan tanda ceklis (√) jika sesuai dengan indikator. Instrumen yang akan diuji validitasnya adalah soal posttest berjumlah 25 soal yang akan divalidasi oleh ahli di bidang pendidikan geografi yaitu salah satu dosen Pendidikan Geografi dan guru mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 8 Pontianak sebelum digunakan sebagai alat ukur hasil belajar peserta didik.

Analisis data menggunakan Descriptive Statistic dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.0 For Windows untuk mengetahui rata-rata (mean) dan standar deviasi, dan uji effect size untuk mengetahui besarnya efektivitas penggunaan media kuis. Effect size yang digunakan pada penelitian ini menggunakan rumus *Effect Size* menurut teori Glass (dalam Yanti, Marzuki & Sawitri, 2020) yaitu :

$$\Delta = \frac{\bar{x}_{\text{eksperimen}} - \bar{x}_{\text{kontrol}}}{SD_{\text{kontrol}}}$$

Keterangan :

- $\Delta$  = Effect size  
 $\bar{X}_{\text{eksperimen}}$  = rata-rata nilai kelas eksperimen  
 $\bar{X}_{\text{kontrol}}$  = rata-rata nilai kelas kontrol  
 $SD_{\text{kontrol}}$  = standar deviasi kelas kontrol

Kriteria Uji effect size sebagai berikut :

- Effect size  $\leq 0,15$  efek diabaikan
- $0,15 < \text{effect size} \leq 0,40$  efek rendah
- $0,40 < \text{effect size} \leq 0,75$  efek sedang
- $0,75 < \text{effect size} \leq 1,10$  efek tinggi
- $< \text{effect size} \leq 1,45$  efek yang sangat tinggi
- $1,45 < \text{effect size}$  pengaruh yang tinggi ( Yanti, Marzuki & Sawitri, 2020)

Proses penelitian dapat dipecah menjadi tiga fase/tahap yang berbeda: perencanaan, pelaksanaan, dan tahap akhir.

a. Tahap persiapan

1. Melakukan pra-riset dengan mewawancarai guru mata pelajaran geografi SMA Negeri 8 Pontianak
2. Menyusun RPP
3. Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi, kisi-kisi tes, lembar dokumentasi
4. Melakukan validasi soal post-test
5. Menyiapkan media kuis Adobe Flash

b. Tahap Eksperimen

Pelaksanaan eksperimen dilakukan di kelas XI IPS 3 SMA Negeri 8 Pontianak yang merupakan kelas eksperimen dengan menggunakan media kuis Adobe Flash CS6. Adapun tahap-tahap pelaksanaan pada kelas eksperimen sebagai berikut :

1. Memberikan pre-test kepada siswa
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, penjelasan tentang media kuis Adobe FlashCS6
3. Guru menjelaskan materi tentang permasalahan akibat dinamika penduduk
4. Guru membagikan aplikasi media kuis melalui whatsapp kepada peserta didik
5. Guru menjelaskan aturan dan cara bermain kuis, dengan langkah langkah penggunaan sebagai berikut :
  - 1) Peserta didik mengklik icon aplikasi
  - 2) Aplikasi akan memunculkan tampilan input nama dan nomor absen
  - 3) Peserta didik menginput nama dan nomor absen pada halaman awal sebelum masuk ke tampilan soal
  - 4) Akan muncul tampilan soal kuis berbentuk pilihan ganda, Peserta didik dapat menginput pilihan jawaban sesuai yang diinginkan
  - 5) Jika penginputan jawaban telah berakhir maka jika benar pengguna akan memperoleh nilai "1" dan jika salah pengguna akan memperoleh nilai "0". Apabila ingin mengerjakan soal kembali klik tombol "Ulangi", jika tidak klik "Keluar"
6. Peserta didik bermain kuis dengan menggunakan androidnya masing-masing
7. Guru memberikan soal evaluasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

c. Tahap Akhir

1. Membagikan soal post-test kepada siswa
2. Melakukan analisis dan pengolahan data hasil belajar peserta didik melalui aplikasi spss
3. Membuat pembahasan dan kesimpulan dari hasil penelitian
4. Menyusun laporan penelitian.

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Dua kelas (XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 4 sebagai kelas kontrol) secara acak ditempatkan pada salah satu dari dua perlakuan dalam penelitian ini, yang dilakukan di SMA Negeri 8 Pontianak. Untuk memudahkan pembelajaran, satu kelas (kelas eksperimen) menggunakan media kuis berbasis Adobe Flash CS6, sedangkan kelas lainnya (kelas kontrol) tidak menggunakan media kuis berbasis Adobe Flash CS6.

### Hasil Belajar Posttest Kelas Eksperimen

Perhitungan hasil posttest peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan *Descriptive Statistic* menggunakan aplikasi SPSS 25.0 *For Windows* dapat dilihat pada **Tabel 2**.

**Tabel 2.** Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
IPS3	37	60.00	92.00	79.1351	79.1351
Valid N (listwise)	37				

Sumber: hasil olahan data penelitian, 2022

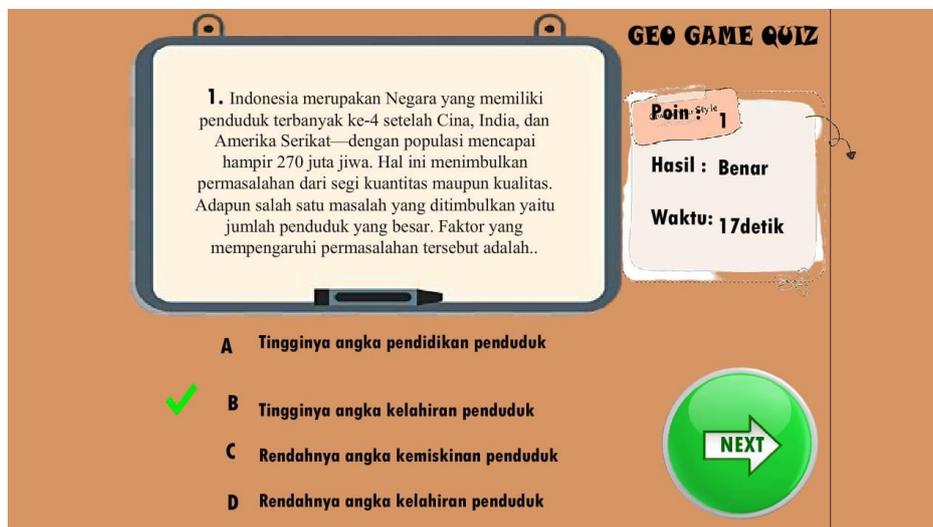
Berdasarkan perhitungan pada tabel, didapatkan hasil bahwa nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen adalah 79,13, dengan standar deviasi 6,80. Hasil dari kelas eksperimen berkisar antara tertinggi 92 dan terendah 60. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada SMA Negeri 8 Pontianak adalah 75. Perhitungan presentase ketuntasan pada kelas eksperimen adalah 88,78 % dengan jumlah 31 peserta didik yang tuntas. Sedangkan presentase tidak tuntas yaitu 16,21 % dengan jumlah 6 peserta didik tidak tuntas.

Di kelas eksperimen, pengajaran terjadi selama dua sesi, pada tanggal 18 April dan 25 April 2022. Pembelajaran pada kelas eksperimen dimulai dengan guru memberi salam, pemberian pretest, guru menjelaskan secara konvensional, setelah itu peserta didik memainkan media kuis berbasis Adobe Flash CS6 pada androidnya, Media kuis berbentuk pilihan ganda berjumlah 20 soal. Tampilan pada media kuis terdapat halaman awal untuk menginput nama dan nomor absen, kemudian tampilan soal dengan 4 pilihan jawaban. Terdapat pula skor dan poin pada halaman akhir media kuis, setelah itu guru memberikan LKPD, kemudian pengerjaan posttest pada pertemuan kedua. Dalam bermain media kuis peserta didik merasakan jiwa yang kompetitif dan merasa bersaing untuk memperoleh nilai yang tinggi. Jika mendapatkan nilai skor yang rendah, peserta didik mencoba untuk mengulangi permainan dari awal hingga mendapatkan skor yang diinginkannya. Hal ini menunjukkan bahwa media kuis dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Pembelajaran dirasa menyenangkan dan tidak bosan menjadikan peserta didik belajar dengan semangat.

Pada tampilan awal media kuis terdapat halaman utama terdapat kolom untuk mengisi nama dan nomor absen. Tampilan awal media kuis dapat dilihat pada **Gambar 1**.



**Gambar 1.** Tampilan utama pada media kuis Adobe Flash CS6  
(Sumber: Peneliti, 2022)

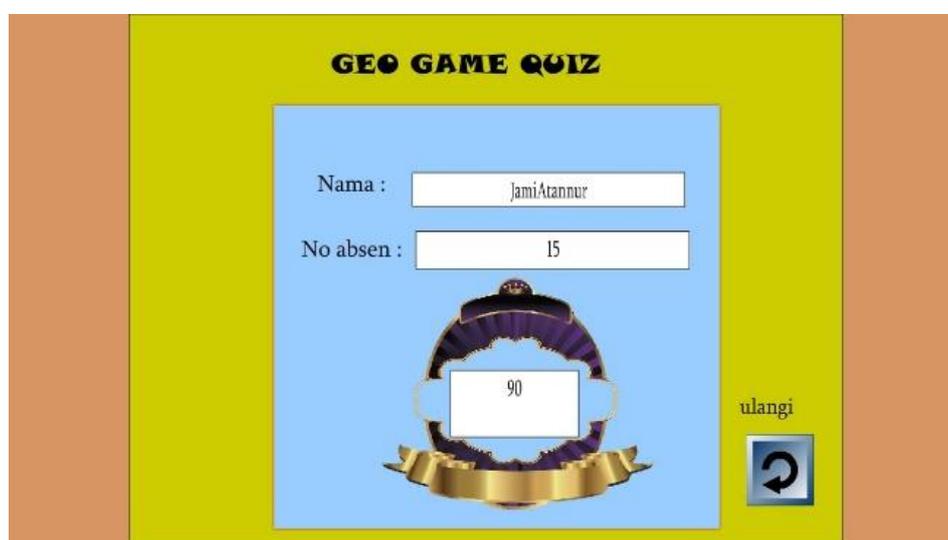


**Gambar 2.** Tampilan soal media kuis Adobe Flash CS6

(Sumber: Peneliti, 2022)

Tampilan awal (**Gambar 1**) pada media kuis terdapat perintah untuk siswa mengisi identitas sebelum mengisi soal kuis, kolom untuk menginput nama dan nomor absen, dan tombol untuk mulai ke halaman selanjutnya. Setelah siswa menginput nama dan nomor absen selanjutnya mengklik tombol mulai agar dapat memulai permainan geo game kuis. Tampilan selanjutnya yaitu soal kuis sebagaimana ditunjukkan pada **Gambar 2**.

Pada tampilan soal berisi soal kuis mengenai materi permasalahan penduduk dan terdapat kolom poin, hasil dan waktu. Kuis yang diberikan berupa soal-soal berupa pilihan ganda yang akan dijawab oleh siswa melalui android masing-masing. Pada tahap ini peserta didik dilatih untuk fokus dan membaca soal secara cepat dan tepat karena setiap soal akan diberi waktu 30 detik untuk siswa memikirkan jawaban. Siswa yang tepat dalam menjawab soal, maka akan mendapatkan poin 1. Jika salah dalam menjawab soal, maka tidak akan mendapatkan poin. Apabila siswa telah selesai menjawab kuis, selanjutnya mengklik tombol next untuk lanjut ke nomor berikutnya. Pengisian soal kuis akan berlanjut hingga nomor 20. Tampilan selanjutnya yaitu tampilan akhir dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini.



**Gambar 3.** Tampilan akhir media kuis

(Sumber: Peneliti, 2022)

Pada tampilan akhir terdapat kolom hasil dari penginputan identitas siswa yang telah diisi pada halaman awal media kuis. Kemudian terdapat skor akhir siswa setelah mengisi soal kuis adobe flash. Jika ingin mengulang untuk bermain lagi, siswa dapat mengklik tombol ulangi.

### Hasil Belajar Posttest Kelas Kontrol

Adapun perhitungan hasil posttest peserta didik pada kelas kontrol dengan menggunakan *Descriptive Statistic* menggunakan aplikasi SPSS 25.0 For Windows dapat dilihat pada **Tabel 3**.

**Tabel 3.** Data Hasil Posttest Kelas Kontrol

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
IPS4	37	22.00	88.00	63.0270	20.91051
Valid N (listwise)	37				

Sumber: hasil olahan data penelitian, 2022

Berdasarkan perhitungan pada tabel diatas, bahwa pada kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sejumlah 63,02 dengan standar deviasi 20,91. Pada kelompok kontrol, nilai tertinggi adalah 88, dan nilai terendah yang diperoleh adalah 22. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada SMA Negeri 8 Pontianak adalah 75. Berdasarkan perhitungan persentase rata-rata peserta didik yang tuntas adalah 54,05 % yakni

sejumlah 20 peserta didik. Sedangkan presentase rata-rata tidak tuntas adalah 45,94 % dengan jumlah 17 peserta didik.

Pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 18 April dan 25 April 2022. Setiap pertemuan berdurasi 70 menit. Pembelajaran pada kelas kontrol dilakukan dengan pembelajaran konvensional dimulai dengan guru memberi salam, memberikan apersepsi, memberikan pretest sebagai tes kemampuan awal peserta didik, kemudian penjelasan materi, tanya jawab, memberikan soal LKPD dan membahas soal secara bersama-sama, setelah itu diakhiri dengan pemberian posttest pada pertemuan kedua sebagai tes akhir kemampuan peserta didik.

### Efektivitas Media Kuis Berbasis Adobe Flash CS6

Untuk melihat besarnya efektivitas pembelajaran geografi menggunakan media kuis berbasis *Adobe Flash CS6* dapat dihitung menggunakan rumus *effect size*, dapat diketahui sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \bar{X}_{\text{eksperimen}} (\text{rata-rata nilai kelas eksperimen}) &= 79,13 \\ \bar{X}_{\text{kontrol}} (\text{rata-rata nilai kelas kontrol}) &= 63,02 \\ SD_{\text{kontrol}} (\text{tandar deviasi kelas kontrol}) &= 20,91 \end{aligned}$$

$$\Delta = \frac{\bar{x}_{\text{eksperimen}} - \bar{x}_{\text{kontrol}}}{SD_{\text{kontrol}}}$$

$$\Delta = \frac{79,13 - 63,02}{20,91}$$

$$\Delta = 0,77$$

Hasil perhitungan menggunakan rumus *effect size* mendapatkan hasil 0,77. Berdasarkan kriteria Effect Size menurut teori Glass (dalam Yanti, Marzuki & Sawitri, 2020) bahwa pengaruh pembelajaran menggunakan media kuis berbasis *Adobe Flash CS6* digolongkan dalam kategori efek tinggi yaitu berkisar antara skor 0,75. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media kuis Adobe Flash CS6 efektif digunakan sebagai media pembelajaran kelas XI IPS di SMAN8 Pontianak pada materi permasalahan yang diakibatkan dinamika penduduk. Didukung pula dengan pendapat responden hasil wawancara bersama Ibu Rubi Wulandari S.Pd selaku guru geografi di SMA 8 mengenai media kuis Adobe Flash CS6 bahwa : *“Media kuis adobe flash cukup efektif digunakan untuk pembelajaran geografi, berfungsi sebagai penghilang kejenuhan saat belajar dikarenakan siswa dapat belajar sambil bermain”*.

Hasil wawancara kepada peserta didik pada kelas eksperimen sebagai responden 1 mengenai pendapatnya tentang media kuis Adobe Flash CS6 mengatakan bahwa *“cukup baik dan menarik, karena belajar sambil bermain, olahraga jantung karena di kejar waktu tapi lumayan seru, melatih kecepatan berfikir”*. Peserta didik sebagai responden 2 mengutarakan pendapatnya mengenai system operasi pada media kuis Adobe Flash CS6 bahwa *“sangat mudah untuk digunakan karena terdapat pilihan jawaban untuk dipilih dan informasi point nilai yg didapatkan serta waktu untuk menjawab soal”*. Responden 2 diwawancarai mengenai apakah media kuis Adobe Flash CS6 dapat meningkatkan motivasi belajar, mengatakan bahwa *“ya, karena berbeda dengan belajar menggunakan kertas, pembelajaran menggunakan media kuis tersebut dengan animasi dan warna akan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar”*.

Adapun hasil wawancara kepada peserta didik, didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi media kuis berbasis Adobe Flash CS6 ini cukup baik dan menarik, belajar sambil bermain kuis melatih kecepatan berfikir dikarenakan terdapat waktu untuk menjawab soal, media kuis ini mudah dipahami,seru, efektif dan simple digunakan dalam pembelajaran geografi. Media kuis Adobe Flash juga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar dikarenakan siswa menjadi lebih bersemangat karena berbeda dengan belajar seperti biasanya hanya menggunakan kertas. Animasi dan warna juga membantu peserta didik senang dalam belajar sambil bermain menggunakan media kuis Adobe Flash. Aplikasi media kuis Adobe Flash ini pun memiliki sistem operasi yang mudah untuk digunakan sehingga peserta didik tidak bingung dalam penggunaannya, terlebih lagi media ini juga memiliki perbedaan dari media kuis lain yaitu dapat dimainkan dalam keadaan tidak tersambung kepada jaringan internet atau offline.

Meskipun penelitian ini dikatakan efektif terdapat kendala pada saat dilakukannya penelitian. Hal ini terlihat dari hasil effect size yang mendapatkan nilai 0,77 dalam kategori tinggi. Beberapa nilai yang belum tercapai dikarenakan adanya hambatan pada saat penelitian yaitu tidak semua peserta didik dapat memainkan media kuis berbasis Adobe Flash CS6 dikarenakan beberapa peserta didik merupakan pengguna handphone berbasis Ios, oleh karena itu beberapa peserta didik tidak dapat ikut serta dalam bermain media kuis. Solusi yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya adalah membagi peserta didik menjadi 2 regu agar dapat memainkan media kuis secara bergantian.

## SIMPULAN

Dengan pembelajaran menggunakan media kuis adobe flash memberikan inovasi baru dalam dunia belajar dan melatih kreatifitas guru dalam merancang media yang kreatif. Hal ini juga dapat memberikan dampak bagi siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pelajaran dan melatih ingatan serta teknik berfikir cepat. Berdasarkan hasil dan temuan penelitian didapatkan kesimpulan sebagai berikut : 1) Hasil belajar kelas kontrol tidak menggunakan media kuis Adobe Flash memiliki rata-rata nilai sebesar 63,02, perhitungan persentase rata-rata peserta didik yang tuntas adalah 54,05 % yakni sejumlah 20 peserta didik dan presentase rata-rata tidak tuntas adalah 45,94 % dengan jumlah 17 peserta didik. 2) Hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media kuis Adobe Flash memiliki rata-rata nilai posttest sebesar 79,13, perhitungan presentase ketuntasan adalah 88,78 % dengan jumlah 31 peserta didik yang tuntas dan presentase tidak tuntas yaitu 16,21 % dengan jumlah 6 peserta didik tidak tuntas. 3) Perhitungan effect size mendapatkan skor sebesar 0,77 hal ini berarti bahwa media kuis Adobe Flash CS6 efektif digunakan sebagai media pembelajaran geografi dengan tergolong dalam kategori efek yang tinggi. Harapannya bahwa media kuis Adobe Flash CS6 ini dapat dikembangkan lagi menjadi media yang dapat diakses pada website, dan dapat dimainkan pada *handphone* berbasis ios agar peserta didik yang menggunakan ios dapat ikut bermain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z & Amrullah, A (2017). *Ensiklopedia Pendidikan & Psikologi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Fatoni R (2016). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran KKPI di SMKN 1 Wonogiri. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Justin, S & Begum, H (2018). Comparative Study of Developing Interactive Multimedia Applications using Adobe Flash and HTML/CSS. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Electronics Engineering*. 7(5). 1-5
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 2(2). 94-100.
- Miftah. (2013). Fungsi dan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*. 1(2). 95-105.
- Mutia, T., Maritasari, D.B & Padlurrahman. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Geografi Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa SMA Kelas X. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*. 5(1). 164-173
- Nurhayati. (2016). Penerapan Model Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Duampanua. *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Misyikat*. 3 (1).
- Parwita, I. B. G., Dantes, N., & Natajaya, I. N. (2014). Pengaruh Implementasi Pembelajaran dengan Teknik Kuis terhadap Prestasi Belajar Sejarah dengan Kovariabel Motivasi Belajar pada Siswa SMA. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 4(1).
- Prasetyo R, D. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Flash Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 07 Jebed Kabupaten Pemalang. *Skripsi*.

- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15-32.
- Rusman, Kurniawan, D & Riyana, C. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprananto, K (2012). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yanti, Y & Marzuki, Y & Sawitri, Y (2020). Meta-Analisis: Pengaruh Media Virtual Laboratory dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Kompetensi Peserta didik. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika*. 6(2). 146-154.