



PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *ADOBE ANIMATE CC* TERHADAP HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X DI SMAN 7 PADANG

Priti Melini¹, Nofrion¹

Departemen Geografi

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

Email: pritimelini13@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar geografi siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dan pengaruh dari penerapan media *Adobe Animate CC* terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Padang. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah kelas X SMA Negeri 7 Padang yang berjumlah 287 siswa. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yang terbagi menjadi kelas kontrol yaitu kelas X2 dan kelas eksperimen yaitu kelas X3 dengan jumlah masing-masing kelas sebanyak 36 siswa. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, kuesioner, dan dokumentasi. Analisis data pada uji hipotesis menggunakan teknik *independent sample t-test* (uji-t). Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Adobe Animate CC*. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data kuesioner mengenai tanggapan siswa, media pembelajaran *Adobe Animate CC* memberi pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran.

Kata kunci—Media Pembelajaran, *Adobe Animate CC*, Hasil Belajar,

Abstract

The purpose of this study was to determine student geography learning outcomes between the control class and the experimental class and the effect of the application of Adobe Animate CC media on the geography learning outcomes of class X at SMA Negeri 7 Padang. This research used a quasi-experimental method with a quantitative approach. Population of this research is class X SMA Negeri 7 Padang, totaling 287 students. Sample in this research used a purposive sampling technique which divided into a control class, that is class X2 and an experimental class, that is class X3 with total of 36 students in each class. The research design used is Posttest Only Control Group Design. Data collection techniques through observation, tests, questionnaires, and documentation. Data analysis on the hypothesis test used a technique of independent sample t-test (t-test). The results of this research indicate that there is a significant difference in student learning outcomes between the control class using conventional learning media and the experimental class using Adobe Animate CC learning media. Besides that, based on the results of questionnaire data analysis regarding student responses, Adobe Animate CC learning media has a positive influence on learning activities.

Keywords—Learning Media, *Adobe Animate CC*, Learning Outcomes, Geography Learning

Pendahuluan

Pendidikan memiliki arti penting dalam menemukan potensi diri setiap insan demi keberlangsungan hidupnya (Alpian Yayan dkk, 2019). Menurut Ernawati (2019), pendidikan dilakukan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan baik itu di sekolah maupun di luar sekolah sebagai bentuk persiapan peserta didik dimasa mendatang. Sementara itu, dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat (1) disebutkan bahwa pendidikan merupakan pengembangan potensi peserta didik agar memiliki kemampuan dalam hal spiritual, pengendalian diri, kepribadian, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah pengembangan yang dilakukan kepada peserta didik untuk meningkatkan kualitas diri sebagai bekal di masa depan.

Pendidikan di abad-21 merupakan pembelajaran yang memadukan antara pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kecakapan TIK. Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah suatu kemampuan yang memanfaatkan teknologi selama proses pembelajaran untuk mencapai kecakapan berpikir siswa. Syahputra (2018) menyebutkan bahwa abad 21

ditandai dengan meluasnya informasi secara digital. Hal ini menuntut seorang pendidik harus memiliki kecakapan dalam literasi teknologi. Pendidik harus mampu menciptakan suasana kelas yang aktif, kondusif, juga menyenangkan sehingga membuat siswa terus fokus dan konsentrasi selama pembelajaran berlangsung. Menurut Ahmad Tarmizi (2019), seorang pendidik harus memiliki inovasi dalam pembelajaran agar terbentuk sumber daya manusia yang lebih berkualitas.

Atmosfer kelas yang menyenangkan didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Terutama di masa pandemi saat ini, siswa diharuskan belajar menggunakan sistem daring dan luring dengan berbagai platform digital. Poncojari dkk (2020) mengemukakan bahwa pembelajaran daring tidak dilakukan melalui tatap muka, melainkan melalui platform secara *online* mulai dari komunikasi, pendistribusian materi, hingga tes. Beberapa platform yang digunakan selama kegiatan belajar mengajar daring antara lain *google meet*, *zoom*, *classroom*, *quiziz*, (Pratama & Mulyati: 2020). Sementara pada sistem pembelajaran luring, siswa diizinkan untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah, menggunakan *shift system* dengan pemberian materi cetak maupun tugas *hardcopy*. Sebagaimana yang disebutkan oleh Putri et al, (2021) bahwa model pembelajaran luring dapat diterapkan

sesuai protokol kesehatan yang berlaku secara tatap muka (*shift system*) maupun dengan mengumpulkan tugas ke sekolah. Pembelajaran daring maupun luring ini membuat minat belajar siswa menurun karena media yang digunakan guru bersifat pasif seperti *google meet*, *zoom*, *classroom*, *whatsapp*, atau modul belajar. Untuk menyasiasi itu, guru harus mengubah paradigma pembelajarannya dari yang semula pemaparan materi menggunakan media statis, menjadi multimedia interaktif yang dinamis. Hal ini sesuai dengan konsep pembelajaran abad-21 yang menuntut guru untuk fleksibel dalam segala kondisi.

Menurut Kurniawati (2018), selain sebagai perantara ilmu, media merupakan instrumen komunikasi yang menjembatani antara pemikiran abstrak dengan realita yang ada. Media berperan penting dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media, interaksi antara pendidik dengan peserta didik akan lebih efektif (Prameswara, 2018). Seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, banyak *software* yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan bahan ajar menjadi media pembelajaran yang interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan *Adobe Animate CC*. Pada saat mengajar guru dapat menggunakan berbagai

jenis media seperti audio (*tape recorder*), video, slide, dan gambar secara bersamaan. Visual pada *Adobe Animate CC* dapat diilustrasikan dengan berbagai gambar animasi baik 2D maupun 3D. Penggunaan *Adobe Animate CC* dalam proses belajar mengajar dapat memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, karena *Adobe Animate CC* menampilkan animasi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan suasana kelas yang aktif dan kondusif.

Penerapan media *Adobe Animate CC* dapat mencegah terjadinya *misunderstanding* atau kegagalan dalam memahami materi. Maka dari itu, selain mengefektifkan kegiatan belajar, penggunaan media *Adobe Animate CC* diharapkan mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga terhindar dari kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media interaktif mampu menarik perhatian dan menumbuhkan antusias siswa terhadap pembelajaran. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh (Munarsih, 2020) bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membuat minat belajar siswa meningkat.

Chun (2017) dalam bukunya yang berjudul *Adobe Animate CC*

Classroom In a Book (2017 release), menuliskan beberapa keunggulan yang dimiliki *Adobe Animate CC*, yaitu:

- a. Dapat dijalankan di *smartphone* Android maupun iOS.
- b. Memiliki situs Web imersif yang inovatif.
- c. Mendukung untuk *ActionScript scripting, raster graphic, rich text, dan audio and video embedding*.
- d. Menghasilkan animasi yang kreatif sehingga cocok untuk berbagai platform.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022, media pembelajaran yang digunakan guru geografi di SMA Negeri 7 Padang kurang variatif dan terkesan monoton sehingga tidak cukup membuat siswa “betah”. Akibatnya, siswa tidak menyimak pelajaran dengan baik. Siswa justru mengalihkan kejenuhannya dengan membuka media sosial. Hal ini menyebabkan hasil belajar geografi yang diperoleh siswa tidak memuaskan. Dapat dibuktikan dari hasil belajar geografi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Padang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 80,00. Jika ditinjau dari dua kelas X yang ada, rata-rata nilai siswa pada kelas X2 hanya mencapai 72,2 dan rata-rata nilai pada kelas X3 mencapai 73,6. M. Dalyono (2009:

55) mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar.

Hasil belajar siswa dapat menunjukkan kualitas pembelajaran pada lembaga pendidikan. Menurut Catts, Falk, dan Wallace (dalam Arwan: 2015), tolok ukur kesuksesan lembaga pendidikan dalam menyelenggarakan pembelajaran meliputi:

- a. Penguasaan kompetensi
- b. Pencapaian prestasi akademik
- c. Pencapaian prestasi kerja praktik
- d. Kemampuan menyelesaikan pekerjaan yang diberikan

Pembelajaran geografi adalah pengajaran terkait segala gejala dan fenomena alam yang terjadi di muka bumi termasuk proses kejadiannya. pembelajaran geografi bertujuan membekali peserta didik agar memiliki keterampilan geografi dalam mengidentifikasi, mengumpulkan dan mengolah data untuk dianalisis dan dipecahkan permasalahan tersebut disertai solusinya agar dapat dikemukakan ke publik. Nofrion (2018) mengungkapkan bahwa dalam pilar utama pembelajaran geografi terdapat *geography skills* meliputi:

- a. *Posing geography question*, yaitu kemampuan dalam memindai permasalahan

- geografis untuk kemudian mengajukan pertanyaan terkait hal tersebut.
- b. *Acquiring geographic information*, yaitu kemampuan dalam pengumpulan data melalui pengamatan fenomena geografis.
 - c. *Organizing geographic information*, yaitu kemampuan dalam pengolahan data.
 - d. *Analyzing geographic information*, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah setelah dilakukan analisis terlebih dahulu.
 - e. *Answering and designing solution*, yaitu kemampuan memecahkan dan memberi solusi terkait suatu permasalahan.
 - f. *Communicating geographic information*, yaitu kemampuan untuk mengemukakan informasi geografis kepada publik.

Pada Penelitian ini peneliti akan meninjau pengaruh dari penerapan media pembelajaran *Adobe Animate Cc* terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X di SMA Negeri 7 pada KD 3.6 tentang dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.

Metode Penelitian

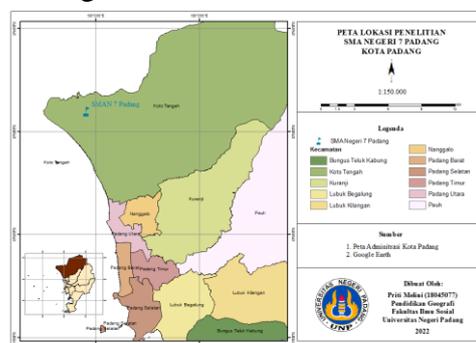
a. Jenis dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design* dengan

pendekatan kuantitatif. Tujuan dari penelitian eksperimen ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran *Adobe Animate CC* terhadap hasil belajar siswa. Menurut Sugiyono (2016:109), penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari suatu perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest Only Control Group Design*, artinya penelitian yang dilakukan hanya menggunakan *posttest* (tes akhir) lalu hasilnya akan dianalisis untuk mengetahui keberhasilan penelitian. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas kontrol yang menggunakan media konvensional dan kelas eksperimen yang akan menggunakan media pembelajaran *Adobe Animate CC*.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 7 Padang yang terletak di Kelurahan Batipuh Panjang, Kecamatan Koto Tangah, Kota Padang.



Gambar 1. Peta Lokasi Penelitian

b. Populasi dan Sampel

Pokok bahasan pada penelitian ini adalah KD 3.6 tentang dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Pokok bahasan ini berada pada silabus kelas X, sehingga populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 7 Padang yang berjumlah 287 siswa yang terdiri dari 8 Kelas. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling* yang dipilih dengan pertimbangan tertentu. Adapun kriteria yang ditentukan dalam pemilihan sampel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kedua kelas memiliki jumlah siswa yang sama
- 2) Memiliki kemampuan kognitif geografi yang setara

Berdasarkan kriteria di atas, dari 8 kelas yang ada di SMA N 7 Padang, kelas yang sesuai dijadikan sampel adalah kelas X2 dan X3. Kedua kelas tersebut akan dibagi menjadi kelas kontrol (X2) yang menggunakan media pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen (X3) yang menggunakan media pembelajaran *Adobe Animate CC*.

c. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau mengukur objek dari suatu variabel penelitian. Untuk mendapatkan data yang benar demi kesimpulan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya, maka diperlukan suatu instrumen yang

valid dan konsisten serta tepat dalam memberikan data hasil penelitian (reliabel). Penelitian ini menggunakan Instrumen berupa soal tes objektif yang sesuai dengan indikator capaian pembelajaran pada silabus kelas X semester II, tepatnya pada KD 3.6 tentang dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Berikut adalah kisi-kisi instrumen pada penelitian ini:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Nomor	Indikator
3.6.1	Mengidentifikasi lapisan-lapisan atmosfer Bumi
3.6.2	Menganalisis unsur-unsur cuaca dan interpretasi data cuaca
3.6.3	Mengidentifikasi dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan
3.6.4	Menganalisis Klasifikasi tipe iklim dan pola iklim global
3.6.5	Memahami Karakteristik iklim di Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas manusia

Sumber: Silabus Geografi Kelas X Semester II

Sebelum diberikan kepada kelas Sampel, instrumen penelitian harus dilakukan uji coba dan dianalisis terlebih dahulu. Berikut adalah uji coba yang dilakukan pada instrumen penelitian:

- 1) Validitas instrumen
- 2) Reliabilitas instrumen
- 3) Tingkat kesukaran instrumen
- 4) Daya beda instrument

d. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan serangkaian cara yang digunakan peneliti dalam memperoleh data. Pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, tes, kuesioner, dan dokumentasi.

1) Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara terus menerus dan sistematis untuk menghasilkan sebuah fakta (Hasanah, 2016). Hasanah juga mengemukakan bahwa terdapat tujuh tahapan dalam observasi, diantaranya adalah pemilihan, perubahan, pencatatan, dan pengkodean, rangkaian perilaku dan suasana, pengamatan secara alamiah, dan observasi untuk tujuan empiris. Dari pengertian di atas teknik observasi dapat diartikan sebagai cara pengambilan data dengan mengamati situasi yang ada di lapangan.

Menurut Nasution (2017: 107), observasi terbagi atas dua jenis, antara lain:

a) Observasi Partisipan

Observasi partisipan yaitu peneliti memiliki peran dan terlibat langsung dengan objek yang sedang ditelitinya.

b) Observasi Non Partisipan

Peneliti tidak terlibat langsung dengan objek yang diteliti, hanya berperan sebagai pengamat.

Pada penelitian ini teknik yang digunakan adalah observasi non partisipan, karena peneliti berperan sebagai pengamat independen untuk mendapatkan data terkait profil dan kondisi sekolah, serta kondisi siswa kelas X.

2) Tes

Tes adalah sejumlah pertanyaan yang diberikan pada siswa untuk mengukur kemampuan dan keterampilannya terkait pelajaran yang telah diajarkan. Tes akan dilaksanakan pada pertemuan terakhir pembelajaran baik itu kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Tes yang dilakukan berupa *post-test* dengan tipe soal objektif.

3) Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi daftar pertanyaan kepada responden sebagai subjek penelitian untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan peneliti. Tidak ada aturan baku dalam pembuatan format kuesioner, meski demikian kuesioner yang disusun dengan baik akan memudahkan responden dan pengolah data dalam meminimalisir kesalahan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan kuesioner (Nugroho, 2018):

a) Kuesioner sebaiknya

disusun dan dicetak secara professional agar responden mudah menjawabnya

- b) Identitas penelitian diletakkan dihalaman pertama meliputi hari, judul penelitian, dan instansi peneliti.
- c) Usahakan untuk tidak menumpuk pertanyaan
- d) Pastikan tersedia tempat yang cukup untuk jawaban responden
- e) Gunakan tipe huruf yang jelas dengan ukuran cukup besar sehingga responden dapat membacanya dengan mudah.

Pada penelitian ini, kuesioner akan diberikan kepada siswa kelas X3 sebagai sampel kelas eksperimen di SMA Negeri 7 Padang. Kuesioner berisi tentang pernyataan-pernyataan untuk mendapatkan respon siswa terkait pembelajaran menggunakan media *Adobe Animate CC*.

4) Dokumentasi

Selain menggunakan Teknik observasi, tes, dan kuesioner, pengumpulan data juga dapat diperoleh dari fakta yang bersifat dokumentatif. Teknik dokumentasi berguna untuk menggali informasi historis melalui jurnal kegiatan, dan arsip dokumen yang relevan dengan masalah penelitian. Dokumen dalam penelitian

berguna sebagai penyempurna dari data yang telah didapatkan melalui observasi dan wawancara (Alhamid & Anufia, 2019). Dokumentasi pada penelitian ini meliputi profil dan visi misi sekolah, data siswa serta sarana-prasarana yang ada di SMA Negeri 7 Padang.

e. Teknik Analisis Data

Terdapat dua analisis data pada penelitian ini, yaitu analisis data tes dan analisis data kuesioner.

1) Analisis Data Tes

Data tes akan diolah dengan menggunakan program *Statistical Package for Social Sciences (SPSS)* versi 26. Berikut adalah rincian pengolahan data tes:

a) Uji normalitas, dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi data sampel. Uji normalitas data diproses melalui program SPSS menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika signifikansi $> 0,05$ berarti data berdistribusi normal.
2. Jika Signifikansi $< 0,05$ berarti data tidak berdistribusi normal.

b) Uji homogenitas, dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui varian data sampel bersifat homogen atau heterogen. Uji

homogenitas varaiian akan diolah menggunakan program SPSS dengan keputusan berikut:

1. Jika signifikansi $> 0,05$ berarti varian data homogen (sama).
2. Jika Signifikansi $< 0,05$ berarti varian data heterogen (tidak sama).

- c) Uji hipotesis, dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan antara variable bebas terhadap variable terikat. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan teknik *independent sample t-test*. Perhitungan uji t ini menggunakan program SPSS dengan taraf signifikansi 5% (0,05) sesuai keputusan di bawah ini:

1. Jika signifikansi $> 0,05$ berarti tidak ada perbedaan nilai yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Jika signifikansi $< 0,05$ berarti ada perbedaan nilai yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

2) Analisis Data Kuesioner

Kuesioner pada penelitian ini menggunakan penilaian skala

Guttman. Kuesioner yang telah diisi oleh responden akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase yang diperoleh
f = frekuensi jawaban responden
n = jumlah responden

Hasil presentase dari rumus di atas akan diinterpretasikan dalam kriteria sebagai berikut:

Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian dan memberi perlakuan kepada siswa menggunakan media pembelajaran konvensional berupa papan tulis dan powerpoint dan media pembelajaran *Adobe Animate CC* sebagai pembanding, maka tahap selanjutnya adalah membandingkan hasil belajar siswa dengan melakukan *posttest*. Berikut adalah hasil nilai *posttest* siswa:

Tabel 2. Hasil Nilai *Posttest*

Kelas	Rata-Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
Kontrol	72,88	90,10	43,90
Eksperimen	83,97	100	63,70

Sumber: Analisis Data Primer 2022

Data *posttest* di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi pada kelas kontrol adalah 90,10 dan pada kelas eksperimen mencapai 100. Sedangkan nilai terendah kelas kontrol adalah 43,90 dan pada kelas eksperimen adalah 63,70. Selain itu terdapat perbedaan yang signifikan

pada nilai rata-rata antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen berpengaruh baik. Pada tahap analisis data selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis dengan teknik *independent sample t-test* untuk membuktikan pengaruh tersebut.

1) Analisis Data Tes

a) Uji Normalitas

Hasil dari uji normalitas menunjukkan bahwa data pada kelas sampel berdistribusi normal dengan nilai signifikansi kelas kontrol adalah 0,062 dan kelas eksperimen adalah 0,200 yang artinya kedua nilai tersebut lebih besar dari nilai α yaitu 0,05.

b) Uji Homogenitas

Berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi pada *Based on Mean* sebesar 0,217 yang berarti lebih besar daripada 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelas sampel bersifat homogen.

c) Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t (*independent sample t-test*). Berdasarkan hasil dari uji-t yang telah dilakukan, diperoleh nilai Signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari

0,05. Hal ini menandakan bahwa ada perbedaan nilai yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberi *treatment* menggunakan media pembelajaran konvensional berupa papan tulis dan powerpoint dan media pembelajaran *Adobe Animate Cc*. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan media pembelajaran *Adobe Animate Cc* terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X SMA Negeri 7 Padang.

2) Analisis Data Kuesioner

Untuk mendukung penelitian ini, peneliti juga melakukan survey mengenai tanggapan siswa di kelas eksperimen setelah belajar menggunakan media pembelajaran *Adobe Animate Cc*. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh tanggapan siswa adalah kuesioner penelitian dengan menggunakan penilaian skala Guttman.

Dari rekapitulasi kuesioner, diperoleh rata-rata skor sebesar 95,2% untuk tanggapan setuju, dan 4,8% untuk tanggapan tidak setuju terhadap pernyataan yang telah diberikan. Dalam hal ini, skor untuk tanggapan setuju lebih besar daripada tanggapan tidak setuju. Skor untuk tanggapan setuju tergolong

dalam kriteria positif, yaitu lebih dari 50%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media *Adobe Animate CC* memberi pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Kuesioner

Persentase	Kriteria
> 50%	Positif
< 50%	Negatif

Sumber: Uhlaner (2002)

Sesuai dengan penilaian skala Guttman, penentuan kriteria interpretasi kuesioner berada pada interval 50% dan kriteria tersebut diserahkan pada peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian. Hal ini seperti yang disebutkan oleh Uhlaner (2002) pada jurnalnya yang berjudul *The Use of the Guttman Scale in Development of a Family Business Index*, "There are no specific rules about which choices to make. It is completely left to the researcher".

b. Pembahasan

Hasil analisis data *posttest* dengan media pembelajaran konvensional menyatakan bahwa nilai terbesar yang didapatkan siswa adalah 90,10 sedangkan nilai terendahnya 43,90 dan nilai rata-rata kelas sebesar 72,88. Dari 36 siswa, hanya 15 siswa yang mencapai nilai

KKM. Sementara itu, hasil analisis data *posttest* dengan media pembelajaran *Adobe Animate CC* menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 63,70 sedangkan nilai tertingginya adalah 100 dan nilai rata-rata sebesar 83,97. Dari 36 siswa, hanya 10 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Siswa yang berhasil mendapatkan nilai sesuai KKM menandakan bahwa ketika pembelajaran berlangsung, siswa tersebut fokus dan menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru. Sebaliknya, siswa yang nilainya di bawah KKM disebabkan oleh siswa tersebut tidak menyimak dan hilang fokus saat pelajaran berlangsung. Jika dibandingkan dengan nilai geografi siswa pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022, saat pembelajaran menggunakan media konvensional, rata-rata nilai pada kelas X3 (sebagai kelas eksperimen) hanya mencapai 73,6. Ini menunjukkan terjadinya kemajuan pada hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *Adobe Animate CC*.

Berdasarkan hasil analisis data *posttest*, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, yang mana kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menandakan bahwa penerapan media pembelajaran *Adobe Animate CC* memberi

pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh media pembelajaran *Adobe Animate Cc* terhadap hasil belajar geografi siswa dapat dilihat dari perbandingan nilai *posttest* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen melalui pengujian hipotesis menggunakan uji-t (*independent sample t-test*). Berdasarkan hasil uji-t pada *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05 menunjukkan terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

Sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *Adobe Animate CC*. Ahmadi (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan *Adobe Animate CC* Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan”, menyebutkan bahwa selain meningkatkan hasil belajar siswa, rasa percaya diri dan motivasi belajar siswa juga meningkat setelah belajar menggunakan media pembelajaran *Adobe Animate CC*. Penelitian oleh Ghina Afifah pada tahun 2019 yang berjudul “Keefektifan Media Pembelajaran *Adobe Animate CC*

Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan” juga membuahkan hasil yang serupa. Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa media pembelajaran *Adobe Animate CC* efektif digunakan dikarenakan adanya peningkatan pada motivasi dan hasil belajar IPA materi gerak benda dan energi pada kelas III dibandingkan ketika tidak menggunakan media *Adobe Animate CC*.

Adobe Animate CC sebagai media interaktif yang berbentuk animasi dapat menarik perhatian dan fokus siswa sehingga motivasi siswa juga ikut terdorong dan membuat hasil belajar siswa meningkat. Seperti yang disebutkan oleh Muhammad Nazmi pada tahun 2017 pada penelitiannya yang berjudul “Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA PGII 2 Bandung”, Nazmi mengatakan tentang keefektifan dari penerapan media animasi yang mampu menarik atensi dan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil penelitiannya adalah terdapat peningkatan pada minat belajar peserta didik setelah diterapkannya media animasi, ditandai dengan kenaikan presentase minat pada siswa pada mata pelajaran geografi.

Adobe Animate CC sebagai media yang berbasis teknologi sudah seyogyanya mendukung

pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh Nofrion, dkk (2018) bahwa teknologi adalah suatu faktor dari kesuksesan pembelajaran. Sudah selayaknya pendidikan memanfaatkan teknologi untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Menurut Selwyn dalam Iestari (2018), penggunaan teknologi digital berperan penting dalam mendukung dan meningkatkan kognitif serta kecakapan berpikir peserta didik. Dalam hal ini, sejalan dengan pendapat Rusydi (2017), yaitu pembelajaran yang efektif membutuhkan media yang mampu mendukung penyerapan informasi terkait materi pelajaran.

Menurut Nofrion, dkk (2018), pada pembelajaran geografi seharusnya diterapkan program literasi teknologi. Literasi teknologi merupakan kemampuan untuk memahami hal-hal yang berkaitan dengan teknologi, termasuk pengembangan dan penerapan teknologi berbasis multimedia seperti *Adobe Animate CC*. Penerapan media *Adobe Animate CC* dalam pembelajaran sama halnya dengan penerapan program literasi teknologi pada pembelajaran geografi. Izzudin (2013) menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang ditandai dengan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut terbukti benar adanya. *Adobe Animate CC* sebagai media pembelajaran yang

interaktif terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X di SMA Negeri 7 Padang.

Selain dari hasil *posttest*, peneliti juga menganalisis pengaruh dari penerapan media *Adobe Animate CC* melalui kuesioner mengenai tanggapan siswa di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Adobe Animate CC*. Hasil rekapitulasi kuesioner ini memperoleh skor rata-rata sebesar 95,2% untuk tanggapan setuju, dan 4,8% untuk tanggapan tidak setuju terhadap pernyataan yang telah diberikan. Dalam hal ini, skor untuk tanggapan setuju lebih besar daripada tanggapan tidak setuju. Berdasarkan kriteria interpretasi kuesioner, skor >50% tergolong dalam kriteria positif.

Dari pembahasan di atas, media pembelajaran *Adobe Animate CC* teruji sebagai media yang kredibel yang dapat digunakan selama pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dijabarkan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar geografi siswa di kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 72,88 dengan nilai tertinggi 90,10 dan nilai

- terendah 43,90.
2. Hasil belajar geografi siswa di kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 83,97 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 63,70.
 3. Penerapan media pembelajaran *Adobe Animate CC* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa secara signifikan yang ditandai dengan lebih tingginya nilai siswa di kelas eksperimen jika dibandingkan nilai siswa di kelas kontrol. Dari hasil rekapitulasi kuesioner, media pembelajaran *Adobe Animate CC* terbukti memberikan pengaruh yang positif terhadap pembelajaran geografi.
- Daftar Pustaka**
- Ahmadi, A. K. (2018). Pengembangan *Adobe Animate CC* Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan. *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). *Resume: Instrumen Pengumpulan Data*. Diakses Pada <https://osf.io/preprints/inarxiv/s3kr6/>.
- Alpian Yayan dkk. (2019). "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia". *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), hlm 68.
- Chun, R. S. (2017). *Adobe Animate CC Classroom In a Book (2017 release)*. United States of America.
- Dalyono. (2009). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Ernawati, R. (2019). "Tiada Pendidikan Tanpa Kegiatan Belajar (Untuk Apa Sekolah?)". *Jurnal Selaras*, 2(1), hlm 52.
- Hasanah, H. (2016). "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)". *At-Taqaddum*, 8(1), hlm 26.
- Izzudin, A. M. 2013. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine dan Komponen-komponennya". *Automotive Science and Education Journal*.
- Kurniawati, D. I. dan S. N. (2018). "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), hlm 69. Diakses pada <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- Lestari, S. 2018. "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi". *Jurnal Pendidikan Agama Islam Edureligia*. 2(2).
- Munarsih. 2020. "Analisis Pelaksanaan Pelayanan Pendidikan Melalui Online Di Masa Pandemi Covid-19 Pada SDIT Bina Cendikia, Depok". *Media Ekonomi*, 2 (2).
- Nasution, L. M. 2017. "Statistik deskriptif". *Jurnal Hikmah*, 14 (1), hlm 50.

- Nazmi, M. 2017. "Penerapan Media Pembelajaran Geografi Abad 21. Diakses pada <https://osf.io/preprints/inarxiv/kwzjv/download>.
- Nofrion, Khairani A.P. 2018. "Implementasi Literasiteknologi Dalam Pembelajaran Geografi Di Smanegeri 15 Padang". *Jurnal Buana*. 5(1).
- Nugroho, E. (2018). *Prinsip-Prinsip Menyusun Kuesioner*. UB Press: Malang.
- Prameswara, A. P. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Macromedia Flash dalam meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Muhammadiyah 2 Kalirejo Lampung Tengah. *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). "Pembelajaran Daring Dan Luring Pada Masa Pandemi Covid-19". *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), hlm 49–59.
- Purnamawati, L, Eldi M. 2022. "Inovasi Pembelajaran IPS Melalui Adobe Animate Creative Cloud". *Jurnal Pendidikan PS*. 12(1).
- Putri, A. P, dkk. (2021). "Strategi Pembelajaran Melalui Daring Dan Luring Selama Daring Dan Luring Selama Pandemi Covid-19 Di SDN. Sugihan 03 Bendosari". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), hlm 1–8.
- Rusydi. 2017. "Peranan Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Kegiatan Pembelajaran Dan Perkembangan Dunia Pendidikan". *Jurnal Warta*. Edisi 53.
- Ramadhan, Arwan Nur. 2015. "Pengaruh Persepsi Siswa Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Teori Kejuruan Siswa SMK," *Jurnal Pendidikan Vokasi* ,5(3), hlm 299.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kombinasi*, Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, Edi. (2018). "Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia". *Prosiding Seminar Nasional SINASTEKMAPAN*, 1.
- Tarmizi, Ahmad dan Andi Prastowo. (2019). "Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI". *MAGISTRA* 10 (1).
- Uhnaler. 2002. "The Use of the Guttman Scale in Development of a Family Business Index". *Scientific Analysis Of Entrepreneurship and SMes (SCALES)*: Zoetermeer.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat (1).
- Wahyono, Poncojari, dkk. (2020). "Guru Profesional Di Masa Pandemi COVID-19: Review Implementasi, Tantangan, Dan Solusi Pembelajaran Daring". *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(1).