

## Pengaruh Media Pembelajaran Adobe Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Jurnal Insan  
Peduli  
Pendidikan  
(JIPENDIK)

Halaman 49-54

Ade Lukman Nulhakim<sup>1</sup>, Kevin Septianzah<sup>2</sup>

Research paper  
Education

<sup>1</sup> Program Studi Akuntansi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi IGI, Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Tangerang Raya, Tangerang, Indonesia

### Abstract

*This study aims to determine the effect of using Adobe Flash learning media on elementary school students' learning motivation. The background of this study is based on the need for learning media that can increase students' interest, attention, and active involvement in the learning process. The research method used was an experiment with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of two classes: an experimental class that learned using Adobe Flash media and a control class that used conventional methods. The data collection instrument was a validated learning motivation questionnaire. The results of the analysis showed a significant increase in learning motivation in the experimental class compared to the control class. These findings indicate that the use of Adobe Flash learning media has a positive effect on elementary school students' learning motivation. Thus, interactive animation-based media can be an effective alternative to improve the quality of the learning process in elementary schools.*

### Article Info

Article History:

Received 19/11/2025

Revised 17/12/2025

Accepted 29/12/2025

Available online 30/12/2025



### Keywords:

*Learning Media, Adobe Flash Application, Learning Motivation*

JIPENDIK, Vol 3, No. 2, 2025  
pp. 49-54

### Corresponding Author:

Ade Lukman Nulhakim

Email: [ade.lukman1330@gmail.com](mailto:ade.lukman1330@gmail.com)

© The Author(s) 2025



CC BY: This license allows reuses to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, so long as attribution is given to the creator. The license allows for commercial use.

ISSN 3031-7231 (media  
online)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Adobe Flash terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, perhatian, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang belajar menggunakan media Adobe Flash dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen pengumpulan data berupa angket motivasi belajar yang telah divalidasi. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Adobe Flash berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa SD. Dengan demikian, media berbasis animasi interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Aplikasi *Adobe Flash*, Motivasi belajar.

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat saat ini memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa tidak hanya memahami isi pelajaran, tetapi juga memiliki motivasi tinggi dalam belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Adobe Flash. (Safitri et al., 2013) Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran termasuk di dalamnya media komputer (Sudjana dan Rivai, 2011).

Adobe Flash merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dalam bentuk animasi, simulasi, maupun visualisasi konsep yang abstrak. Melalui tampilan gambar bergerak, warna yang menarik, serta integrasi audio dan video, Adobe Flash mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa terhadap materi yang dipelajari. Untuk mendapatkan nilai yang baik maka guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar siswa. Menurut (Hariani et al., 2024) motivasi bukan hanya faktor pendukung, tetapi menjadi elemen kunci dalam keberhasilan pendidikan. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Sebaliknya, motivasi belajar yang rendah sering kali menyebabkan siswa cepat bosan, kurang fokus, dan tidak berpartisipasi secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Utin (Susiati & Oktaviana, 2018) Untuk mendapatkan nilai yang baik maka guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi lebih baik.

Namun, dalam praktiknya, masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah atau media konvensional seperti buku teks dan papan tulis, sehingga pembelajaran terkesan monoton. Akibatnya, siswa menjadi pasif dan kurang tertarik untuk belajar. Penggunaan Adobe Flash sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan

motivasi belajar siswa dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif.

## **Metodologi Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) yang dilaksanakan pada kelas VA dan VB. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media Adobe Flash terhadap motivasi belajar siswa melalui analisis data berbentuk angka. Metode eksperimen semu digunakan karena peneliti tidak dapat mengontrol seluruh variabel luar yang dapat memengaruhi hasil, namun tetap melibatkan kelompok perlakuan dan kelompok pembanding. Desain penelitian yang digunakan adalah "Nonequivalent Control Group Design", dengan dua kelompok yang diberikan perlakuan berbeda, yaitu: Kelompok eksperimen belajar menggunakan media pembelajaran Adobe Flash. Sedangkan Kelompok kontrol belajar menggunakan media pembelajaran konvensional (ceramah/papan tulis).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar siswa, berupa pernyataan dengan skala Likert 1–4. Instrumen ini digunakan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) perlakuan untuk mengukur perubahan motivasi belajar. Untuk besar motivasi siswa diukur menggunakan indikator sebanyak 5 Aspek dan 30 pernyataan antara lain:

1. Minat terhadap media dan kegiatan pembelajaran
2. Keinginan untuk berprestasi
3. Ketekunan dalam belajar
4. Kemandirian belajar
5. Perasaan senang saat belajar menggunakan media pembelajaran visual Flash Adobe Flash

## **Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di kelas SDN Saga III yang beralamat di Kab. Tangerang-Banten. Sampel Penelitian ini dilakukan di kelas VA SDN Saga III sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media Flash sedangkan kelas VB sebagai kelas Kontrol yang diberikan perlakuan pembelajaran konvensional. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu dengan memberikan perlakuan pemberian pembelajaran menggunakan media pembelajaran Flash, bertujuan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, pada pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan pembelajaran menggunakan aplikasi Flash, kemudian pada pertemuan terakhir dilaksanakan pembagian angket motivasi belajar siswa untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa setelah penggunaan media media Flash.

Sedangkan proses pembelajaran pada kelas kontrol, pembelajaran diberikan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam kelas yang dijadikan kelas kontrol yaitu kelas VB, guru mengajarkan materi menggunakan dengan digambar di papan tulis namun tidak melibatkan alat peraga pendidikan. Kegiatan siswa hanya memperhatikan, mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan soal. Kegiatan siswa hanya terfokus pada materi yang disampaikan dan soal-soal yang diberikan.

**Tabel 1.** Hasil Uji Regresi Linear Sederhana**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	71.279	2.222		32.075	.000
Eksperimen_Motivasi_Awal	.444	.033	.932	13.596	.000

a. Dependent Variable:  
Eksperimen\_Motivasi\_Akhir

Dari data tersebut diketahui persamaan regresi media pembelajaran  $Y = 71,279 + 0,444X$ . Menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1 satuan dalam nilai media pembelajaran menggunakan media pembelajaran flash akan menyebabkan peningkatan sebesar 0,444 terhadap motivasi belajar siswa. Dengan arah positif, ini menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran flash berpengaruh positif terhadap variabel motivasi belajar. Hal ini dapat diartikan terdapat kaitan antara dalam penggunaan media pembelajaran Flash berhubungan positif dengan motivasi belajar siswa dalam materi pembelajaran.

Hasil uji parsial yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh signifikansi antara media pembelajaran Flash terhadap motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan Output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 dengan nilai t hitung sebesar 13,596 dan nilai t tabel dengan nilai  $\alpha/2 = 0,025$  dan db =  $30-1 = 29$  sebesar 2,045. Karena t hitung lebih besar dari t tabel, maka  $H_0$  di tolak maka dapat disimpulkan "penggunaan media pembelajaran Flash (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Motivasi belajar siswa (Y).

Untuk mengetahui besar pengaruh Media Pembelajaran (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) dalam analisis Regresi linear sederhana, dapat dilihat dari R Square berikut:

**Tabel 2.** Hasil Uji R2**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.932 <sup>a</sup>	.868	.864	2.187

a. Predictors: (Constant), Eksperimen\_Motivasi\_Awal

b. Dependent Variable: Eksperimen\_Motivasi\_Akhir

Data menunjukkan adanya korelasi positif dan signifikan antara variabel X (media pembelajaran) dan variabel Y (Motivasi belajar). Dengan nilai Koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,868 mengindikasikan bahwa variable bebas X (media pembelajaran) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 86,8% terhadap variable Y (motivasi belajar) sedangkan 14,2% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diketahui atau di luar X.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Flash memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,000 diketahui dan korelasi  $R = 0,932$  Koefisien regresi sebesar 0,444 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satuan dalam penggunaan media ini meningkatkan motivasi belajar siswa.

Untuk mengidentifikasi pengaruh variabel pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa, dengan melihat tabel berikut:

**Tabel 3.** Hasil Uji Regresi Linear Sederhana  
 Coefficients<sup>a</sup>

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	78.163	10.639		7.347	.000
Kontrol_Motivasi_Awal	.337	.118	.482	2.860	.008

a. Dependent Variable: Kontrol\_Motivasi\_Akhir

Persamaan regresi pada pembelajaran konvensional  $Y = 78,163 + 0,337X$ . Pada pembelajaran konvensional menunjukkan kenaikan 1 satuan dalam nilai pembelajaran konvensional akan menyebabkan peningkatan sebesar 0,337 terhadap nilai motivasi belajar siswa. Dengan arah positif, ini menunjukkan bahwa variabel pembelajaran konvensional berpengaruh positif terhadap variabel motivasi belajar siswa. Yang berarti pembelajaran konvensional dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana koefisien regresi sebesar 0,337 menunjukkan bahwa peningkatan dalam pembelajaran konvensional berhubungan positif dengan motivasi belajar siswa.

Untuk mengetahui sinifikasi maka dilakukan uji parsial untuk mengetahui pengaruh antara pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan Output di atas diketahui nilai signifikasi (Sig.) sebesar 0,008 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yang berarti bahwa "pembelajaran konvensional memiliki pengaruh (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y)"

Berdasarkan output di atas diketahui nilai t hitung sebesar 2,860 dan nilai t tabel dengan nilai  $\alpha/2 = 0,025$  dan db = 29-1 = 28 sebesar 2,048. Karena t hitung lebih besar dari t tabel, maka  $H_0$  di tolak maka dapat disimpulkan " pembelajaran konvensional (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Motivasi belajar siswa (Y). Untuk mengetahui besar penguaruh pembelajaran konvensional (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) dalam analisis Regresi linear berikut:

**Tabel 4.** Hasil Uji R2

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.482 <sup>a</sup>	.233	.204	7.319

a. Predictors: (Constant), Kontrol\_Motivasi\_Awal

b. Dependent Variable: Kontrol\_Motivasi\_Akhir

Diketahui data korelasi positif dan signifikan antara variabel X (Pembelajaran konvensional) dan variabel Y (Motivasi belajar). Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa ada hubungan cukup lemah dengan R Square sebesar 0,233 mengindikasikan bahwa variable bebas X (pembelajaran konvensional) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 23,3% terhadap variable Y

(motivasi belajar) sedangkan 77,6% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diketahui atau di luar X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,000 diketahui dan korelasi  $R = 0,482$  Koefisien regresi sebesar 0,337 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satuan dalam pembelajaran konvensional meningkatkan motivasi belajar siswa. Koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,233 menunjukkan bahwa 23,3% variasi motivasi belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan pembelajaran konvensional. Temuan ini bisa memberikan informasi bahwa pembelajaran konvensional mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

## Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang diperoleh dari hasil penelitian di SDN Saga III pada kelas VA dan VB pada materi bangun ruang sisi datar tahun ajar 2024/2025, ditemukan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran maupun pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pengaruhnya dari nilai R square kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Adobe Flash sebesar 0,868 lebih besar daripada R square kelas control yang menggunakan konvensional sebesar 0,233 terhadap motivasi belajar siswa di SD. Dari keduanya ditemukan bahwa baik pembelajaran menggunakan media pembelajaran atau konvensional menunjukkan adanya motivasi belajar dalam proses kegiatan pembelajaran, namun pembelajaran dengan menggunakan media menunjukkan pengaruh lebih besar terhadap motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi ini dapat diartikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif Adobe Flash lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

## Daftar Pustaka

- Hariani, M., Darmawan, D., Mardikaningsih, R., Rahayu, A., Ratnawati, I., & Santoso, B. (2024). *NALA*. 4(2), 35–48.
- Safitri, M., Hartono, Y., & Somakim, S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 62–72. <https://doi.org/10.33830/jp.v14i2.358.2013>
- Susiaty, U. D., & Oktaviana, D. (2018). *Desain Aplikasi Media Pembelajaran untuk Membantu Pemahaman Siswa Tentang Konsep Geometri*. 3(1), 18–26.