

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS *FLASH* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS IV/A SDN DARAMISTA II KECAMATAN LENTENG TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Kata Kunci : Pengaruh, Flash, Hasil Belajar Kognitif

Penelitian ini dilakukan di SDN Daramista II Kecamatan Lenteng, bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media berbasis flash di kelas IV/A terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian desain *non-equivalent control group design*. Subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Daramista II dengan jumlah siswa kelas IV/A yaitu 21 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV/B dengan jumlah siswa 15 sebagai kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen, proses pembelajarannya diberikan perlakuan dengan menggunakan media berbasis flash, sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional (ceramah) seperti pada umumnya.

Populasi pada penelitian yaitu kelas IV dengan jumlah siswa 36. Teknik pengambilan sampel yaitu sampling jenuh dimana semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang terdiri dari *pre test* dan *post test*. Sebelum di ujikan pada siswa penelitian, tes tersebut diuji cobakan k sekolah lain untuk mengetahui kevalidan soal. Setelah data yang di ujikan dianalisis, selanjutnya akan diuji pada subjek penelitian. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS 24.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post test* mata pelajaran IPA kelas eksperimen yaitu 74,29, sedangkan kelas kontrol yaitu 68,00. Untuk mata pelajaran IPS rata-rata kelas eksperimen yaitu 65,90, sedangkan kelas kontrol yaitu 49,27. Untuk rata-rata *post test* mata pelajaran bahasa Indonesia kelas eksperimen yaitu 75,90, sedangkan untuk kelas kontrol yaitu 52,93. Hasil uji t independen menunjukkan pada mata pelajaran IPA yaitu $\text{sig } 0,03 < 0,05$ taraf signifikan. Untuk mata pelajaran IPS yaitu $\text{sig } 0,02 < 0,05$ taraf signifikan. Untuk mata pelajaran bahasa Indonesia yaitu $\text{sig } 0,01 < 0,05$ taraf signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya media berbasis flash dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV/A SDN Daramista II.