

PEGGUNAAN MEDIA *ADOBE FLASH* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMKN 1 TANTOM ANGKOLA

Oleh :
Rahmad Fauzi¹⁾, Hanifah Nur Nasution²⁾
^{1,2}Fakultas PMIPA, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan
¹udauzi@gmail.com
hanifahnurناسution@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media adobe flash cs6 terhadap hasil belajar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode eksperimen dengan jumlah populasi 68 siswa dan sampel 34 siswa dan diambil dengan menggunakan teknik sampel random. Berdasarkan analisis deskriptif diperoleh nilai rata-rata media *adobe flash cs6* adalah 4,1 (kategori baik). Artinya peneliti sudah menggunakan media *adobe flash cs6* sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media *adobe flash cs6*. Dan nilai rata-rata pretes dan postes 54,71 (katagori kurang). Artinya nilai yang dicapai siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola sebelum menggunakan media *adobe flash Cs6* masih belum mencapai KKM yang berlaku di sekolah serta siswa belum mampu menyelesaikan soal-soal benar dan baik. Postes 80,00 (kategori sangat baik). Artinya nilai yang dicapai siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola sesudah menggunakan media *adobe flash cs6* sangat baik. Selanjutnya berdasarkan hasil uji t ditetapkan bahwa t_{tabel} lebih kecil dari t_{hitung} ($1.692 < 10,431$). Artinya, ada pengaruh penggunaan antara media *adobe flash cs6* terhadap hasil belajar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola.

Kata Kunci: *Flash* Media *Adobe Cs6*, Komputer dan Jaringan Dasar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha atau kegiatan yang dijalankan dengan teratur, sistematis dan berencana dengan maksud memperoleh seseorang yang berkualitas dan berkarakter hingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai tujuan yang diharapkan dan mampu beradaptasi dalam berbagai lingkungan. Sistem pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat di Indonesia seluruhnya. Sekolah sebagai lembaga formal merupakan sarana yang dipakai dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Sekolah bukan hanya merupakan tempat pengembangan ilmu pengetahuan melainkan juga tempat menumbuhkan kecakapan diri, keterampilan diri, dan sikap bagi generasi muda.

Hasil belajar merupakan petunjuk dari keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sekolah menengah Kejuruan Negeri 1 Tantom Angkola adalah salah satu sekolah bidang keteknikan. Menurut survey yang berhasil didapatkan dari guru bidang studi bahwa hasil belajar siswa kelas X untuk mata pelajaran komputer dan jaringan dasar dianggap rendah dan belum sesuai dengan yang diinginkan. Guru juga belum menemukan media yang tepat dan mudah digunakan untuk meningkatkan hasil belajar tersebut.

Sesuai hasil wawancara yang dilakukan pada bulan Januari 2021 kepada guru TKJ Yyang bernama Bapak Job Advent Tambunan selaku guru bidang studi komputer dan jaringan dasar mengatakan bahwa hingga saat ini pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan media pembelajaran *powerpoint/microsoft PowerPoint*.

Masalah utama pada media pembelajaran ini adalah pada saat melakukan perhitungan. Siswa kurang memahami setiap proses dalam perhitungan tersebut karena penggunaannya yang hanya berfokus dengan slide yang ditampilkan. Pada saat guru memberikan soal kepada siswa, siswa merasa bingung dalam proses pengerjaan soal tersebut karena tidak mengetahui setiap proses yang dilakukan dalam perhitungan tersebut. Hal ini tersebut dapat dibuktikan dari nilai harian siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pada mata pelajaran ini siswa dituntut untuk mencapai nilai KKM. Hal ini dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Tidak Tuntas
X ¹	34	70	14	20
X ²	34		16	18
Jumlah	68		30	38
Persentasi			44,11%	55,88%

Sumber : Dokumentasi Nilai Ujian Akhir Semester

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa kelas X¹ dan X² TKJ diSMK Negeri 1 Tantom Angkola dengan jumlah siswa 68 siswa dimana jumlah yang tuntas 30 dengan persentasi 44.11% sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 38 siswa dengan persentasi 55,88%.

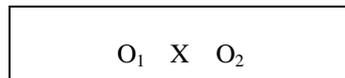
Rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai siswa yang masih dibawah KKM dapat disebabkan beberapa faktor intrinsik (dari dalam diri siswa) dan faktor entrensik (dari luar siswa) faktor dari dalam siswa misalnya seperti kecerdasan motivasi belajar, kesehatan jasmani, minat belajar, bakat, kemampuan kognitif, dan sikap siswa terhadap mata pelajaran. Sedangkan faktor yang berasal dari luar siswa misalnya seperti, keluarga, lingkungan, metode pengajaran guru, media pembelajaran serta fasilitas. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang baik maka harus didukung komponen-komponen yang baik pula.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul. **“Pengaruh Penggunaan Media Adobe Flash Cs6 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar”**.

2. METODE PENELITIAN

Melakukan penelitian tentu harus menggunakan suatu pendekatan atau metode sesuai dengan rumusan masalah yakni untuk mencari gambaran diantara variabel. Sugiyono (2016:3) menyatakan Metode penelitian pada dasarnya merupakan bentuk ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sementara menurut Arikunto (2009:100) mengatakan bahwa metode adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.

Peneliti menggunakan metode eksperimen pada penelitian ini dimaksudkan untuk melihat pengaruh yang Efektif antara kedua variabel desain penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah Pre Ekperimen Desaignya dengan model pre-test skema model ini adalah:



One Group Pretest-Posttest Design Penelitian

Keterangan

O₁ : Siswa yang diberikan pretest sebelum perlakuan

X : *Treatment* yang diberikan

O₂ : Siswa yang diberikan posstes setelah perlakuan

Didalam Design ini terdapat dua cara yang di uji secara berbeda yang pertama diberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberikan perlakuan, kemudian langkah selanjutnya diberikan perlakuan atau disebut dengan eksperimen untuk mengetahui pengaruh dari kedua cara dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah

perlakuan sehingga mendapatkan nilai yang lebih akurat.

Dalam Melakukan sebuah penelitian haruslah ada objek yang diteliti. Maka keseluruhan objek penelitian ini disebut populasi. Sugiyono (2016:119) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Menurut Burhan (2005:109) menyatakan bahwa Populasi merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya objek-objek ini dapat menjadi sumber-sumber data penelitian.

Dari uraian diatas maka peneliti menyimpulkan populasi adalahkeseluruhan objek yang diteliti baik itu manusia, benda peristiwa ataupun gejala yang terjadi. Populasi ini sangatlah teramat penting karena merupakan variabel yang sangat diperlukan untuk memecahkan sebuah masalah sehingga tujuan penelitian bisa disimpulkan dan didapatkan. Maka yang menjadi populasi dari penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas X TKJ Di SMK Negeri 1 Tantom Angkola yang terdiri dari 2 kelas sebanyak 68 siswa sebagaimana dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Populasi Siswa Di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola Tahun Ajaran 2020/2021

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	X-1	34 Siswa
2	X-2	34 Siswa
Jumlah		68 Siswa

Sampel adalah bagian atau wakil yang dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti, dan dijadikan sebagai sumber informasi dalam suatu penelitian. Penelitian ilmiah akan dikatakan hamoir selalu dilakukan terhadap sebagai saja dari hal-hal yang sebenarnya akan diteliti.

Menurut Sugiyono (2014:91) menyatakan Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tiak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi.

Sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah Sampel random atau sampel acak seluruh populasi yaitu dua kelas dari kelas X TKJ SMKN 1 Tantom Angkola.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rekapitulasi jawaban lembar penelitian penggunaan media *adobe flash cs6* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola yang di nilai observer. Aspek yang nilai berdasarkan 5 indikator tentang media *adobe flash cs6* dengan mengajukan 20 pertanyaan yang ditetapkan oleh peneliti diperoleh oleh nilai rata-rata 4,1 masuk kategori “Baik” artinya peneliti

sudah menggunakan media *adobe flash cs6* sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media *adobe flash cs6*. Gambaran hasil observasi juga dapat dilihat pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penggunaan Media *Adobe FlashCs6* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola

No	Indikator	Nilai	Kategori
1	Peneliti menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran	4,2	Baik
2	Peneliti menyampaikan materi sebagai pengantar	4,3	Baik
3	Peneliti menyampaikan materi sebagai pengantar	4	Baik
4	Peneliti menjelaskan manfaat dari media <i>adobe flash cs6</i>	4	Baik
5	Peneliti menjelaskan jenis-jenis dari media <i>adobe flash cs6</i>	4	Baik
Total		20,5	
Rata-Rata		4,1	Baik

Adapun skor yang diperoleh setiap indikator pada penggunaan media *adobe flash cs6* dapat diuraikan sebagai berikut:

- Skor yang diperoleh tentang penggunaan media *adobe flash Cs6* pada indikator peneliti menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran dengan nilai 4,2 masuk kegori "baik". Artinya skor yang diperoleh peneliti pada indikator ini sudah dilakukaan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah pada indikator media *adobe flash Cs6*.
- Skor yang diproleh tentang penggunaan model *adobe flash Cs6* pada indikator peneliti menyampaikan materi sebagai pengantar dengan nilai 4,3 masuk kategori "baik". Artinya skor yang diproleh peneliti pada indikator ini sudah dilakukan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah pada indikator media *adobe flash Cs6*.
- Skor yang diperoleh tentang penggunaan media *adobe flash Cs6* pada indikator peneliti menjelaskan media dengan menggunakan *adobe flash Cs6* dengan nilai 4 masuk kategori "baik". Artinya skor yang diperoleh peneliti pada indikator ini sudah dilakukan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah pada indikator media *adobe flas Cs6*.
- Skor yang diperoleh tentang penggunaan media *adobe flash Cs6* pada indikator peneliti menjeaskan manfaat dari media *adobe flash Cs6* dengan nilai 4 masuk kategori "baik". Artinya skor yang diperoleh peneliti pada indikator ini sudah dilakukan dengan baik dan sesuai dengan langkah-langkah pada indikator media *adobe flash Cs6*.
- Skor yang diperoleh tentang penggunaan media *adobe flas Cs6* pada indikator peneliti menjelaskan jenis-jenis dari media *adobe flas Cs6* dengan nilai 4 masuk kategori "baik". Artinya skor yang diperoleh peneliti pada indikator ini sudah dilakukan dengan baik dan sesuai dengan

langkah-langkah pada indikator media *adobe flash Cs6*.

Dari uraian diatas menunjukkan bahwa penggunaan media *adobe flash Cs6* di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola sudah sesuai dengan yang diharapkan yang terdapat di bab III, maka nilai rata-rata pada hasil penggunaan media *adobe flash Cs6* berada pada kategori "Baik" oleh sebab itu, untuk meningkatkann hasil belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan jaringan dasar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola adalah guru harus dapat menggunakan media yang sesuai dalam proses pembelajaran komputer, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *adobe flash Cs6* yang sudah berada pada kategori "Baik".

Tabel 4. Data Pretest Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media *Adobe Flash Cs6*

Statistics	Pretest
Valid	34
Missing	0
Mean	54,71
Median	55,00
Mode	55
Minimum	40
Maximum	75
Sum	1860

Sumber : Olahan Data SPSS Versi 22

Berdasarkan analisis data tersebut, maka diperoleh nilai rata-rata (mean) 54,71 berada pada kategori "kurang" dengan jumlah responden 34 siswa. Kemudian tersebut juga diketahui bahwa nilai tengah (median) adalah 55,00 berada pada kategori "kurang", sedangkan nilai yang sering muncul (modus) adalah 55 "kurang" dan nilai tertinggi (maximum) 75 serta nilai terendah (minimum) adalah 40 dengan jumlah keseluruhan 1860, maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata tersebut berada diatas nilai teoritisnya.

Berikut ini tabel frekuensi data hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola sebelum menggunakan media *adobe flash cs6* sebagai berikut :

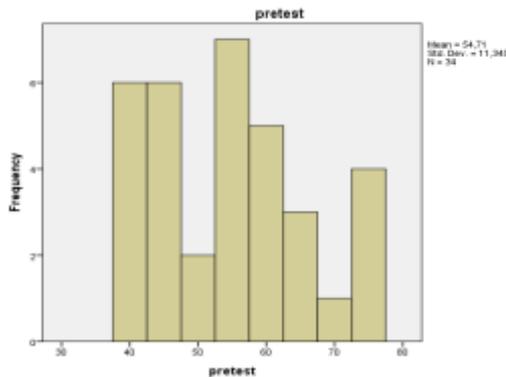
Tabel 5. Distribusi Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Sebelum Menggunakan Media *Adobe Flash Cs6* Siswa Di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola

Pretest					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	6	17,6	17,6	17,6
	45	6	17,6	17,6	35,3
	50	2	5,9	5,9	41,2
	55	7	20,6	20,6	61,8
	60	5	14,7	14,7	76,5
	65	3	8,8	8,8	85,3
	70	1	2,9	2,9	88,2
	75	4	11,8	11,8	100,0
Total		34	100,0	100,0	

Sumber : Olahan Data SPSS Versi 22

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 40 adalah sebanyak 6 orang (17,6%), siswa yang memperoleh nilai 45 sebanyak 6 orang (17,6%), siswa yang memperoleh nilai 50 sebanyak 2 orang (5,9%), siswa yang memperoleh

nilai 55 sebanyak 7 orang (20,6%), siswa yang memperoleh nilai 60 sebanyak 5 orang (14,7%), siswa yang memperoleh nilai 65 sebanyak 3 orang (8,8%), siswa yang memperoleh nilai 70 sebanyak 1 orang (2,9%), siswa yang memperoleh nilai 75 sebanyak 4 orang (11,8%). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar histogram berikut ini:



Gambar 2: Histogram Frekuensi Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Sebelum Menggunakan Media *Adob Flash Cs6* Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola.

1. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Siswa Di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola Sesudah Menggunakan Media *Adobe Flash Cs6*.

Berdasarkan hasil analisis data pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa di kelas X TKJ sesudah menggunakan media *adobe flash cs6* di SMK Negeri 1 Tantom Angkola diperoleh nilai rata-rata (mean) 80,00 berada pada kategori “sangat baik”. Artinya nilai yang dicapai siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola sesudah menggunakan media *adobe flash cs6* sangat baik. Adapun mean, median, modus hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa di kelas X TKJ sesudah menggunakan media *adobe flash cs6* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5. Data Posttest Hasil Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media *Adobe Flash Cs6*

Statistics		Posttest
N	Valid	34
	Missing	0
	Mean	80,00
	Median	80,00
	Mode	75
	Minimum	70
	Maximum	95
	Sum	2720

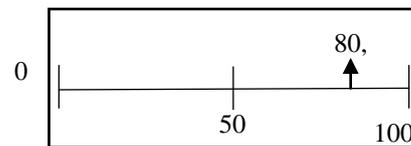
Sumber : Olahan Data SPSS Versi 22

Data posttest hasil belajar sesudah menggunakan media *adobe flash cs6* dimana untuk mencari nilai rata-rata nya (mean) jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh siswa sebanyak 2720 dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa 34,

maka dari itu terhitung $2720:34$ maka jumlah mean nya adalah 80,00

Dimana untuk mencari nilai median (nilai tengah) adalah nilai keseluruhan yang diperoleh siswa nilai tengahnya adalah 80,00

Dimana untuk mencari nilai modus (nilai yang sering muncul) dari nilai yang diperoleh keseluruhan siswa nilai yang sering muncul adalah nilai 75



Gambar 3: Posisi Nilai Rata-rata Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Siswa Di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola Sesudah Menggunakan Media *Adobe Flash Cs6*

Berdasarkan analisis data tersebut, maka diperoleh nilai rata-rata (mean) 80,00 berada pada kategori “sangat baik” dengan jumlah responden 34 siswa. Kemudian tersebut juga diketahui bahwa nilai tengah (median) adalah 80,00 berada pada kategori “sangat baik”, sedangkan nilai yang sering muncul (modus) adalah 75 berada pada kategori “baik” dan nilai tertingginya (maximum) 95 serta nilai terendah (minimum) adalah 75 dengan jumlah keseluruhan 2720, maka dapat disimpulkan nilai rata-rata tersebut berada diatas nilai teoritisnya. Hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:

Berikut ini tabel frekuensi data hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar siswa di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola sesudah menggunakan media *adobe flash cs6* sebagai berikut:

Tabel 6

Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Sesudah Menggunakan *Adobe Flash Cs6* Siswa Di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola

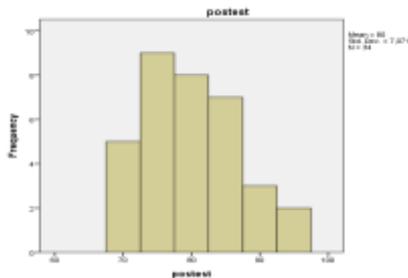
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70	5	14,7	14,7
	75	9	26,5	41,2
	80	8	23,5	64,7
	85	7	20,6	85,3
	90	3	8,8	94,1
	95	2	5,9	100,0
Total	34	100,0	100,0	

Sumber : Olahan Data SPSS Versi 22

Distribusi hasil belajar siswa dimana yang memperoleh nilai 70 sebanyak 5 siswa begitu juga dengan selanjutnya nilai yang memperoleh 75 sebanyak 9 siswa dan juga yang memperoleh nilai 80 sebanyak 8 siswa dan begitu juga dengan selanjutnya.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai 70 adalah sebanyak 5 orang (14,7%) siswa yang memperoleh nilai 75 adalah sebanyak 9 orang (26,5%), yang memperoleh nilai 80

sebanyak 8 orang (23,5%), siswa yang memperoleh nilai 85 sebanyak 7 orang (20,6%), siswa yang memperoleh nilai 90 sebanyak 3 orang (8,8%), siswa yang memperoleh nilai 95 sebanyak 2 orang (5,9%). Untuk lebih jelas dapat kita lihat pada gambar histogram berikut ini:



Gambar 3: Histogram Frekuensi Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Sesudah Menggunakan Media *Adobe Flash Cs6* Siswa Di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Tantom Angkola.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan skripsi ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan media *adobe flash cs6* di SMK Negeri 1 Tantom Angkola dengan nilai rata-rata (mean) penggunaan media *adobe flash cs6* di SMKNegeri 1 Tantom Angkola adalah 4,1 dengan kategori “baik” nilai tertinggi media *adobe flash cs6* adalah sebesar 4,3 dengan kategori “baik” dan nilai terendah media *adobe flash cs6* adalah 4 dengan kategori “baik”.
2. Diperolehan nilai rata-rata (mean) sebelum menggunakan media *adobe flash cs6* adalah 54,71 berada pada kategori “kurang” dengan jumlah responden 34 siswa. Kemudian tersebut juga diketahui bahwa nilai tengah (median) 55,00 berada pada kategori “kurang”, sedangkan nilai yang sering muncul (modus) adalah 55 berada pada kategori “kurang” dan nilai tertingginya (maximum) 75 serta nilai terendah (minimum) adalah 40 dengan jumlah keseluruhan 1860. Perolehan nilai rata-rata (mean) 80,00 berada pada kategori “sangat baik” dengan jumlah responden 34 siswa. Kemudian tersebut juga diketahui bahwa nilai tengah (median) adalah 80,00 berada pada kategori “sangat baik”, sedangkan nilai yang sering muncul (modus) adalah 75 berada pada kategori “baik” dan nilai tertingginya (maximum) 95 serta nilai terendah (minimum) adalah 75 dengan jumlah keseluruhan 2720.
3. Diperoleh indeks uji t -10,431 sig. (2-tailed) dengan nilai signifikan 0,000. Maka dapat diketahui bahwa nilai signifikan sig. (2-tailed) lebih kecil dari (0,000 < 0,05) atau t hitung > t tabel (10,431 > 1692) dengan nilai standar deviasi 14,139 dan derajat kebebasan (df) 33. Maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan

jaringan dasar dengan sesudah menggunakan media *adobe flash cs6*. Ketentuan penerimaan penolakan hipotesis jika signifikansi dibawah atau sama dengan 0,05, maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

5. REFERENSI

- Arikunto (2009). *Manajemen Penelitian*. PT RINEKA CIPTA. Jakarta
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kombinasi*. Alfabeta. Bandung
- Burhan (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Kencana Prenadamedia Group
- Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta. Bandung