

ABSTRAK

REZA ZULVIKOR, 2017, PENGARUH MEDIA *FLASH* DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN KEWARGANEGARAAN SISWA.

Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar bukan hanya menjadi faktor pembantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, karena kenyataannya teknologi dalam pembelajaran sudah menjadi faktor yang sangat penting dengan segala inovasi yang bisa diciptakan. Oleh sebab itu dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Flash* dalam Meningkatkan Pengetahuan Kewarganegaraan siswa”. Tujuan umum dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *flash* dalam meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan desain kelompok kontrol *pretes-postes* dengan pendekatan kuantitatif di SMP Assalaam Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik pembelajaran konvensional maupun pembelajaran dengan menggunakan media *flash* dapat meningkatkan kemampuan pengetahuan siswa, namun pembelajaran dengan media *flash* lebih baik secara signifikan dari pada pembelajaran konvensional. Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *flash*, rata-rata nilai pada kelompok eksperimen sebesar 61,41 dan pada kelompok kontrol 66. Nilai ini belum mencapai kriteria ketuntasan belajar siswa yang telah ditetapkan oleh sekolah. Namun setelah menggunakan media pembelajaran, Rata-rata nilai pada kelompok eksperimen meningkat yang sebelumnya sebesar 61,40 naik menjadi 73,13. Artinya penggunaan media pembelajaran *flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dalam hal ini adalah pengetahuan kognitif siswa pada mata pelajaran PKn. Adapun faktor penghambat dalam menggunakan media *flash* adalah proses pembuatan yang tentunya harus paham tentang bahasa pemrograman (*coding*) dan pembuatan animasi. Hal tersebut wajar karena media *flash* merupakan aplikasi pembuat animasi dan web interaktif.

Kata Kunci : Pengaru Media *Flash*, Pengetahuan Kewarganegaraan

ABSTRACT

REZA ZULVIKOR, 2017, THE INFLUENCE OF FLASH MEDIA IN IMPROVING STUDENT CIVIC KNOWLEDGE.

Utilization of technology in teaching and learning process is not only a supporting factor in delivering learning materials, because in fact the technology in learning is a very important factor with all the innovations that can be created. Therefore conducted research with the title "Flash Media Influence in improving the student's Civic Knowledge" The general purpose of this study is to determine the effect of flash media in improving student civic knowledge. This research uses experimental research method with pretest-postes control group design at Assalaam Bandung Junior High School. The results showed that both conventional learning and learning by using flash media can improve students' knowledge ability. The results showed that neither conventional nor learning by using flash media can improve students' knowledge ability, But learning with flash media is significantly better than conventional learning. Before using flash-based learning media, the average score in the experimental group is 61, 41 and in the control group 66. This score has not reached the students' learning completeness criteria set by the school. But after using the media learning, the average score in the experimental group increased from 61.40 to 73.13. This means that the use of flash learning media can improve student learning outcomes in this case is the cognitive knowledge of students on Civics Education. The inhibiting factor in using flash media is the process of making which must understand about the programming (Coding) and animation creation. This is reasonable because the flash media is an application maker animation and interactive web.

Keyword: Influence of Flash Media, Civics Knowledge