

ABSTRAK

Sari, Ana Defita. 2022. Pengaruh Multimedia Berbasis *Flash* Materi Perjuangan Para Pahlawan Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema 5 Kelas 4 SDN Sedatigede 2 Sidoarjo. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing (1) Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd, (2) Arif Mahya Fanny, S.H., M.Pd.

Kata Kunci : Multimedia, *Flash*, Kemampuan Kognitif, Tema 5 Pahlawanku.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia berbasis *flash* materi perjuangan para pahlawan terhadap kemampuan kognitif pada tema 5 subtema 3 pembelajaran 6 kelas 4 SDN Sedatigede 2 Sidoarjo. Multimedia berbasis *flash* merupakan alat pengembang untuk membuat berbagai aplikasi berbasis internet. Pengembang menggunakan *flash* dengan bahasa pemrograman ActionScript untuk mendesain web agar lebih interaktif dengan berbagai animasi. Seperti dalam bentuk CD interaktif.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental Design* dalam bentuk *nonequivalent pre-test-posttest control design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas SDN Sedatigede 2 Sidoarjo dengan sampel seluruh kelas 4. Teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes. Skor tes hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan rumus uji-t.

Hasil perhitungan dengan rumus uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 2,211 kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $dk=62$ pada taraf signifikansi 5% sehingga diperoleh t_{tabel} sebesar 0,00080. Diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,211 > 0,00080$), hal tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan. Dengan demikian hipotesis (H_0) ditolak, maka penggunaan multimedia berbasis *flash* materi perjuangan para pahlawan berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa pada tema 5 kelas 4 SDN Sedatigede 2 Sidoarjo.

ABSTRACT

Sari, Ana Defita. Based Multimedia *Flash* Material Struggle of the Heroes on Students' Cognitive Ability in Theme 5 Grade 4 Sedatigede 2 Elementary School Sidoarjo. Essay. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Pedagogy and Psychology. PGRI Adi Buana University, Surabaya. Supervisor (1) Drs. Bahauddin Azmy, M.Pd, (2) Arif Mahya Fanny, SH, M.Pd.

Keywords: Multimedia, *Flash*, Cognitive Ability, Theme 5 My Heroes.

This study aims to determine the effect of *flash* material on the struggle of the heroes on cognitive abilities on theme 5 sub-theme 3 learning 6 grade 4 SDN Sedatigede 2 Sidoarjo.-based multimedia *Flash* is a developer tool for creating various internet-based applications. Developers use *Flash* with ActionScript programming language to design the web to be more interactive with various animations. As in the form of an interactive CD.

This type of research is a quantitative study using a *Quasi Experimental Design* in the form of a *nonequivalent pre-test-posttest control design*. The population in this study were all students of SDN Sedatigede 2 Sidoarjo with a sample of all 4th graders. The sampling technique used was *purposive sampling*. The data collection method used is the test method. The test scores from the *pre-test* and *post-test* were analyzed using the t-test formula.

The results of calculations with the t-test formula obtained t_{count} of 2.211 then compared with t_{table} with $dk = 62$ at a significance level of 5% in order to obtain a t_{table} of 0.00080. obtained that $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ ($2.211 > 0.00080$), it shows that there is a significant effect. Thus the hypothesis (H_0) is rejected, then the use of *flash* the material for the struggle of the heroes affect the cognitive abilities of students on the 5th grade 4th theme of Sedatigede 2 Sidoarjo Elementary School.