

## EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE EXPRESS DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA SMPN 2 SINDANGAGUNG

Mala Nur Malasari<sup>1</sup>, Ahmad Fajir Lutfi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Indonesia  
Email: [mnurmalasari128@gmail.com](mailto:mnurmalasari128@gmail.com)

---

### Article History

Received: 25-06-2025

Revision: 09-07-2025

Accepted: 20-07-2025

Published: 27-07-2025

**Abstract.** Teaching and learning activities in the Informatics subject, particularly at the lower grade levels, have not yet fully utilized instructional media evenly. Traditional one-way teaching methods are still commonly used, and some students struggle to grasp the basic concepts. This study aims to improve students' conceptual understanding in the Informatics subject by utilizing instructional videos developed with Adobe Express as a learning medium. The research employed a quantitative method using a quasi-experimental approach, specifically the Pretest-Posttest Control Group Design, conducted at SMPN 2 Sindangagung. The study population consisted of 56 students from classes VII A and VII B. Data collection was carried out through field observations and interviews to gain insights into the learning environment and student conditions, as well as through questionnaires to obtain measurable research results. The collected data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing. The expected outcome of this research is an improvement in students' conceptual understanding of Informatics, which can contribute positively to both teachers and schools.

**Keywords:** Learning Media, Concept Understanding, Adobe Express

**Abstrak.** Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran informatika khususnya tingkatan bawah, penggunaan media pembelajaran ini belum sepenuhnya merata. Di mana masih menggunakan metode satu arah dan terdapat siswa yang belum memahami materi dasarnya. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran Informatika menggunakan video pembelajaran berbasis Adobe Express sebagai media pembelajarannya. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis Kuasi Eksperimen dengan menggunakan desain penelitian yaitu *Pretest-Posttest Control Design* yang dilakukan di SMPN 2 Sindangagung. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A dan VII B dengan jumlah sebanyak 56 siswa. Dalam mengumpulkan data awal yang dibutuhkan dalam penelitian, dilakukan teknik pengumpulan data melalui observasi lapangan dan wawancara guna mengetahui situasi dan kondisi dari objek penelitian (siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 2 Sindangagung), juga menggunakan teknik kuesioner guna mendapatkan hasil dari penelitian yang dilakukan. Data yang diperoleh kemudian dianalisa menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran informatika dan dapat bermanfaat bagi guru maupun sekolah.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Pemahaman Konsep, Adobe Express

---

**How to Cite:** Malasari, M. N & Lutfi, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Express* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran Informatika SMPN 2 Sindangagung. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (4), 6483-6493. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i4.3593>

---

## PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu bentuk kegiatan dalam proses penyampaian bahan materi yang dilakukan oleh seorang guru terhadap siswa yang di dalamnya memiliki peran untuk mengajar, membimbing, menilai, mengarahkan serta mengevaluasi untuk mencapai sebuah tujuan dalam pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar banyak sekali mengalami perubahan dengan seiring dengan perkembangan zaman maupun teknologi. Yang pada mulanya dalam proses belajar mengajar yang diterapkan oleh guru masih menggunakan metode yang kuno, yaitu menggunakan metode satu arah yang cenderung membuat siswa merasa kurang antusias dan tidak bersemangat saat menerima pembelajaran yang disampaikan. Pembelajaran satu arah, cenderung membuat proses pembelajaran menjadi pasif dan hanya terpusat pada guru sebagai pengajar. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan oleh (Indriani et al., 2021), pembelajaran satu arah dianggap sebagai teoritis dan abstrak, sehingga siswa tidak dapat mengaitkan apa yang mereka pelajari dengan apa yang ada di dunia nyata. Akibatnya proses pembelajaran hanya berpusat pada guru dan siswa cenderung pasif.”

Selain perkembangan zaman, teknologi pun telah mengubah proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Untuk itu teknologi mendukung pembaharuan pada metode pembelajaran, salah satunya ialah mendorong pembaharuan dalam media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Adanya media dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat memudahkan guru dalam menyajikan informasi yang terstruktur dan sistematis.

Secara linguistik, istilah "media" dan "pembelajaran" berasal dari kata latin *medius*, yang berarti perantara. Dalam bahasa Inggris, "media" adalah bentuk jamak dari "medium", yang berarti pengantar atau perantara, dan dalam bahasa Arab, "*was'a'il*" adalah sinonim dari "media", yang berarti "sarana" atau "pengantar pesan" dari pengirim (Shoffa et al., 2023). Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran mempunyai tujuan yang penting untuk keberlangsungan dalam proses pembelajaran. (Fadilah et al., 2023), mengemukakan bahwa media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan. Selain itu juga media memiliki fungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada pembelajaran.

Media pembelajaran telah banyak mengalami perubahan yang signifikan, dari waktu ke waktu yang pada awalnya media yang digunakan masih menggunakan metode tradisional yaitu dengan media cetak. Namun seiring dengan perkembangan teknologi media pembelajaran berubah menjadi lebih menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran sendiri kini telah banyak diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk menunjang daya tarik, efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Sebagaimana yang di jelaskan oleh (Wulandari

et al., 2023), bahwa pemanfaatan media pembelajaran akan mengedepankan efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian guru sebagai tenaga pengajar perlu merancang perencanaan pembelajaran di kelas secara matang dan optimal.

Pengaplikasian teknologi di media pembelajaran berbasis teknologi sudah banyak diaplikasikan di dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang semakin populer dalam dunia pendidikan. Tidak hanya berbentuk *slide to slide* saja, akan tetapi kini sudah semakin berkembang menggunakan video berbentuk animasi salah satunya. Animasi merupakan sebuah objek gambar visual yang dapat bergerak dengan didukung oleh audio yang menarik sehingga terkesan seolah-olah gambar tersebut terasa nyata (Fajar et al., 2023).

Terdapat banyak sekali *platform online* gratis yang dapat digunakan oleh tenaga pengajar sebagai media pembelajaran. Salah satunya *platform online* gratis yang di tawarkan oleh *adobe express* yang merupakan produk terbaru dari Adobe. Di mana tidak hanya dapat diakses melalui web saja, akan tetapi bisa digunakan oleh *smartphone* dengan cara mengunduh aplikasi di *Playstore* atau *App Store*. Platform *Adobe Express* ini bisa dikatakan sebagai aplikasi yang baru, dikarenakan peluncuran aplikasi ini pada tahun 2021.

*Adobe Creative Cloud Express* atau *Adobe CC Express* adalah aplikasi yang dapat diakses melalui [express.adobe.com](https://express.adobe.com). *Adobe CC Express* memiliki teknologi yang memudahkan penggunaannya yaitu *drag and drop* yang memungkinkan penggunaannya membuat konten multimedia yang kaya, seperti posting, cerita sosial media, undangan, dan materi pemasaran seperti logo, pamflet dan poster serta membuat presentasi. *Adobe CC Express* juga memiliki template, foto, *font* dan aset kreatif lainnya (Maulana et al., 2022). *Adobe express* hadir sebagai alat atau media alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh guru-guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif. Dengan fitur yang disajikan, memungkinkan penggunaannya untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi terhadap pemahaman siswa. Fitri Oktavia dan Alfurqan (2021) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih belum sepenuhnya efektif, dengan hanya 50% indikator efektivitas yang tercapai, terutama dalam aspek keterlibatan siswa dan kemampuan media menjelaskan konsep abstrak. Sementara itu, penelitian oleh Ima Setiani, Rosane Medriati, dan Andik Purwanto (2024) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi fisika, dengan skor N-gain yang termasuk kategori tinggi (0,71). Berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya,

penelitian ini berfokus pada penggunaan video pembelajaran berbasis Adobe Express sebagai media dalam mata pelajaran Informatika, khususnya pada tingkat SMP. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi Adobe Express sebagai platform kreatif dalam pembelajaran Informatika serta pengukuran empiris terhadap perubahan pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah penerapan media tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis Adobe Express terhadap pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Sindangagung. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan serta menganalisis perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media tersebut.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan sistematis dalam mengumpulkan menganalisis data numerik. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode *Quasi Eksperimen*. Rancangan ini di laksanakan dengan menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group*. Pada model ini menggunakan tes awal sehingga efek dari *quasi eksperimen* yang dapat diketahui dengan pasti. Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian eksperimental. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi. Hal ini dikarenakan peneliti memiliki kontrol yang ketat terhadap variabel-variabel yang diteliti, sehingga meminimalkan potensi bias dan menghasilkan data yang akurat (Farhan Arib et al., 2024). Dalam penelitian eksperimental, subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang menerima perlakuan atau intervensi dari peneliti, sementara kelompok kontrol merupakan kelompok yang tidak menerima perlakuan. Tujuannya adalah untuk membandingkan hasil antara kedua kelompok dan melihat apakah perlakuan tersebut memberikan efek yang signifikan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Sindangagung yang terletak di Jalan Raya Kertayasa, Desa Kertayasa, Kecamatan Sindangagung, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis Adobe Express untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran Informatika. Sampel dalam penelitian ini yaitu 28 siswa di kelas VII A sebagai kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional sedangkan untuk kelas eksperimen diterapkan

pada kelas VII B yang juga memiliki 28 siswa, yang kemudian pada proses pembelajarannya menggunakan media pembelajaran berbasis Adobe Express.

Data yang diperoleh melalui teknik pengumpulan data yang tepat akan menjadi dasar dalam menganalisis dan menarik kesimpulan dari penelitian tersebut. Penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu menggunakan observasi, wawancara, tes/soal dan kuesioner (angket). Uji instrumen yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reabilitas. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas (menggunakan Shapiro-Wilk), uji homogenitas (menggunakan Levene's Test), dan uji hipotesis (menggunakan uji-t independen). Seluruh analisis dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26.

## **HASIL**

### **Penerapan Media Pembelajaran berbasis Adobe Express dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran Informatika**

Penerapan media pembelajaran berbasis *Adobe Express* dalam pembelajaran materi analisis data, bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis gambar bergerak. Kegiatan ini dilaksanakan secara *offline* di dalam kelas, dengan bantuan media pendukung seperti proyektor untuk menampilkan materi visual. Media pembelajaran berbasis *Adobe Express* ini berbentuk video animasi yang dapat di akses melalui *website* laptop maupun *handphone*, jika ingin ditampilkan secara *offline* dapat mengunduh videonya terlebih dahulu. Tahap awal ini bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual sebagai dasar bagi siswa dalam memahami pembelajaran.

Sebelum peneliti melakukan penelitian di lapangan, peneliti menyiapkan instrumen berupa soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran *Adobe Express*. Metode pengumpulan data meliputi pemberian soal *pre-test* dan *post-test* mengenai analisis data, angket *pre-test* yang berisi persepsi siswa terhadap metode konvensional sebelum adanya perlakuan, serta angket *post-test* untuk menilai tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Adobe Express* setelah perlakuan dilakukan.

### **Pengujian Instrumen Penelitian**

Sebelum instrumen disebarkan kepada responden utama dalam penelitian, perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk mengevaluasi tingkat ketepatan alat ukur serta memastikan bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan sebagai alat pengumpulan data (uji reliabilitas). Uji

coba ini dilaksanakan dengan melibatkan 27 responden dari kelas VIII B, yang telah mempelajari materi yang relevan dengan penelitian dan berada di jenjang kelas di atas sampel penelitian utama. Berdasarkan hasil dari uji validitas peneliti menyimpulkan bahwa hasil perhitungan validitas soal terhadap 25 soal dengan jumlah responden 27 orang siswa bahwa terdapat 10 soal yang tidak valid untuk diujicobakan pada kedua kelas sampel penelitian. Sedangkan hasil dari uji *reabilitas* yang dilakukan peneliti menunjukkan hasil perolehan skor hasil 0,693 yang di mana lebih besar dari 0,6 sehingga variabel tersebut dinyatakan reliabel.

**Uji Normalitas**

Uji normalitas dan uji homogenitas pada penelitian dilakukan sebagai langkah awal dalam analisis data guna menentukan jenis uji statistik yang tepat. Uji ini peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26 dengan tingkat signifikansi 5% (0,05). Pengambilan keputusan didasarkan pada ketentuan jika nilai *Sig.* > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan data dinyatakan berdistribusi normal. Keputusan homogen atau tidaknya suatu data didasarkan pada ketentuan jika nilai *Sig.* > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan data dinyatakan memiliki *varians* yang sama atau *homogen*. Berikut hasil uji normalitas dan homogenitas data *pre-test* dan *post-test*:

**Tabel 1.** Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	Kontrol	.139	28	.180	.940	28	.109
Posttest	Kontrol	.178	28	.024	.952	28	.225
Pretest	Eksperimen	.144	28	.142	.948	28	.172
Posttest	Eksperimen	.147	28	.124	.953	28	.234

Berdasarkan penjelasan dari hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa hasil uji normalitas pada soal *pre-test* yang diberikan kepada kelas VII A (Kontrol) dan kelas VII B (Eksperimen) keduanya memiliki perbedaan perolehan nilai *sig* = 0,109 pada kelas kontrol, sedangkan nilai *sig* = 0,172 pada kelas eksperimen untuk soal / tes awal (*pre-test*). Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *sig* 0,109 > 0,05 dan 0,172 > 0,05 dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas pada soal *post-test* yang diberikan pada kelas VII A (Kontrol) dan VII B (Kelas Eksperimen) memiliki perbedaan perolehan nilai *sig* = 0,225 pada kelas kontrol, sedangkan nilai *sig* = 0,234 pada kelas eksperimen. Maka disimpulkan bahwa nilai *sig* 0,225 > 0,05 dan 0,234 > 0,05 yang dinyatakan berdistribusi normal.

## Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, setelah data diperoleh, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk memudahkan proses analisis, peneliti memanfaatkan bantuan *software* IBM SPSS Statistics versi 26 *for Windows*. Kriteria penentuannya adalah jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dianggap memiliki varians yang berbeda atau tidak homogen, sedangkan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka data dinyatakan memiliki varians yang sama atau homogen.

**Tabel 2.** Hasil uji homogenitas *pre-test*

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	1.111	1	54	.297
	Based on Median	1.033	1	54	.314
	Based on Median and with adjusted df	1.033	1	53.774	.314
	Based on trimmed mean	1.150	1	54	.288

Berdasarkan penjelasan di atas hasil *output* dari uji homogenitas variansi populasi diperoleh nilai  $p = 0,297$  di mana  $p > 0,05$ . Berdasarkan hasil uji homogenitas pada soal *pre-test* tersebut dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena  $0,297 > 0,05$ .

**Tabel 3.** Hasil uji homogenitas *post-test*

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	.741	1	54	.393
	Based on Median	.735	1	54	.395
	Based on Median and with adjusted df	.735	1	45.131	.396
	Based on trimmed mean	.787	1	54	.279

Berdasarkan penjelasan di atas hasil *output* dari uji homogenitas variansi populasi diperoleh nilai  $p = 0,393$  di mana  $p > 0,05$ . Berdasarkan hasil uji homogenitas pada soal *post-test* tersebut dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena  $0,393 > 0,05$ .

## Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik inferensial (*t-test*) *paried* sampel tes yang bertujuan untuk menguji sampel yang berpasangan (pasangan *pre-test* dan *post-test*) dengan menggunakan program SPSS 26 *for Windows* dengan kriteria pengujian, hipotesis alternatif H1 diterima apabila nilai  $t$  hitung  $>$  nilai  $t$  tabel. Sebaliknya H1 ditolak apabila nilai  $t$  hitung  $<$  nilai  $t$  tabel. Hipotesis diterima apabila nilai  $t$  hitung lebih besar satu sama dengan  $t$  tabel pada taraf signifikan 0,05%.

**Tabel 4.** Hasil uji t *paired sample test*

	Paired Difference					t	df	Sig. (2-tailed)
			95% Confidence					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Interval of the Difference				
Pretest_Eksperimen	-33.536	16.176	3.057	-39.808	-27.263	-10.970	27	.000
Posttest_Eksperimen								

Berdasarkan hasil tersebut, nilai signifikansi dua arah (*Sig. 2-tailed*) yang diperoleh yaitu sebesar  $0,000 < 0,05$  yang menandakan adanya perbedaan nilai pemahaman konsep siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran berbasis *Adobe Express*. Selain itu, t-hitung 10,970 melebihi t-tabel 2,056 ( $10,970 > 2,056$ ), sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *Adobe Express* terbukti signifikan meningkatkan nilai pemahaman konsep siswa dalam pelajaran informatika dibandingkan dengan kondisi sebelum menggunakan media pembelajaran.

## DISKUSI

Setelah diberikan tes awal (*pre-test*) berupa soal maka dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran, pada kelas eksperimen peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe express* dengan bantuan proyektor untuk menjelaskan materi mengenai analisis data kepada siswa. Sedangkan pada kelas kontrol peneliti menggunakan pembelajaran konvensional berupa buku paket. Setelah penelitian selesai dilakukan dan mendapatkan hasil nilai akhir dari pemahaman konsep (*post-test*) maka dilanjutkan dengan Uji Normalitas, Homogenitas dan Hipotesis (*T-Test*) untuk menguji soal. Pada Uji Normalitas *pre-test* mendapatkan hasil berdistribusi normal karena pada kelas VII A (kelas kontrol) diperoleh *sig*  $0,109 > 0,05$  dinyatakan berdistribusi normal dan pada kelas VII B (kelas eksperimen) diperoleh *sig*  $0,172 > 0,05$  dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan untuk uji normalitas pada *post-test* kelas VII A (kelas kontrol) diperoleh *sig*  $0,225 > 0,05$  dinyatakan berdistribusi normal dan pada kelas VII B (kelas eksperimen) diperoleh *sig*  $0,234 > 0,05$  yang dinyatakan berdistribusi normal.

Setelah itu dilanjut dengan Uji homogenitas *pre-test* diperoleh nilai  $p = 0,297$  di mana  $p > 0,05$  jadi dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena  $0,297 > 0,05$ . Kemudian untuk *post-test* diperoleh nilai  $p = 0,393$  di mana  $p > 0,05$  dinyatakan bahwa variansi populasi adalah sama (homogen) karena  $0,393 > 0,05$ .

Setelah dilakukan Uji Normalitas dan Homogenitas, selanjutnya dilakukan Uji Hipotesis (T-Test) pada soal *pre-test* dan *post-test* yang diberikan pada kedua kelas (eksperimen dan kontrol). Hasil perhitungan uji hipotesis (*t-test*) diketahui rata-rata kenaikan kelas eksperimen sebesar 75,93 sedangkan kenaikan kelas kontrol sebesar 46,96 sehingga diketahui kenaikan nilai dari hasil pemahaman konsep kelas eksperimen lebih besar 28,97 dibandingkan dengan kelas kontrol. Diketahui juga nilai T hitung sebesar 10,970 dengan signifikansi 0,000. Nilai T tabel adalah 2,056. Jadi dapat disimpulkan bahwa T hitung > T tabel ( $10,970 > 2,056$ ), sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan nilai pemahaman konsep siswa secara signifikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ima Setiani, Rosane Medriati, dan Andik Purwanto (2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi Canva, dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan, dengan perolehan skor N-gain tinggi (0,71). Hal ini memperkuat bukti bahwa penggunaan media digital yang dirancang secara visual dan interaktif mampu mendorong keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Selain itu, hasil ini juga didukung oleh penelitian Romi Mesra dan Siti Fatimah (2024) yang menunjukkan bahwa model pembelajaran podcast berbasis Fragmented Robin Fogarty secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman konseptual serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil peningkatan nilai pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis Adobe Express dalam penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya, bahwa media digital yang dikembangkan secara kontekstual dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis *Adobe Express* dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran informatika di kelas VII SMPN 2 Sindangagung. Maka hasil analisis data dan uji hipotesis yang dilakukan, penerapan media pembelajaran berbasis *Adobe Express* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Informatika di SMPN 2 Sindangagung. Hal tersebut didukung dengan perolehan data pada nilai rata-rata *post-test* yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan data hasil soal *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen, respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Adobe Express menunjukkan hasil yang positif. Rata-rata dari hasil soal *post-test* siswa yakni 75,93 berbeda dengan hasil soal *pre-test* yang menunjukkan angka 42,93. Peningkatan ini membuktikan bahwa siswa merasa terbantu dan lebih tertarik, dalam proses pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Express*. Terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis Adobe Express. Hal ini berdasarkan hasil uji hipotesis (t-test) yang menunjukkan bahwa nilai  $Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05$ , yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai pemahaman konsep siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberi perlakuan.

## REKOMENDASI

Peneliti memiliki beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi sebuah masukan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran informatika, di antaranya : pertama, disarankan untuk guru agar menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Adobe Express* secara rutin dalam proses belajar mengajar, khususnya pada materi analisis data. Penerapan ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dan mendorong semangat siswa belajar. Kedua, kepada pihak sekolah perlunya menyediakan fasilitas yang menunjang seperti jaringan internet yang stabil, perangkat teknologi seperti laptop, proyektor, audio agar proses pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan dengan efektif. Dan ketiga, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk studi lanjutan. Peneliti berikutnya disarankan agar dapat mengembangkan dan memperluas cakupan sampel, aplikasi *Adobe Express*.

## REFERENSI

- Fadilah, A., Rizki Nurzakiyah, K., Atha Kanya, N., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fajar, M. M., Eka Murtinugraha, R., & Arthur, R. (2023). Kajian Literatur: Efektivitas Media Video Animasi Pada Pembelajaran Bersifat Teori. In *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan dan Teknik Sipil (E-Journal)* (Vol. 1).
- Farhan Arib, M., Suci Rahayu, M., Sidorj, R. A., & Win Afgani, M. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Journal Of Social Science Research*, 4, 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Indriani, N., Aisyah, A. N., & Elok, F. N. (2021). Pembelajaran Satu Arah Menyebabkan Pembelajaran Matematika Tidak Bermakna. *Jurnal Amal Pendidikan*, 2(3), 196. <https://doi.org/10.36709/japend.v2i3.23011>

- Maulana, R., Mansur, H., Sufyadi, S., & Mangkurat, U. L. (2022). Adobe Creative Cloud Express Sebagai Media Berbasis Web Untuk Mendukung Pembelajaran. In *Journal of Instructional Technology J-INSTECH* (Vol. 3, Issue 2).
- Mesra, R., & Fatimah, S. (2024). Efektivitas Model Fragmented Robin Fogarty dengan Menggunakan Media Podcast Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sosiologi Mahasiswa. *Journal of Sociology Research and Education*, 5(1). <https://doi.org/10.53682/jpjsre.v5i1.9915>
- Setiani, I., Medriati, R., & Purwanto, D. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *JoTaLP: Journal of Teaching and Learning Physics*, 9, 57–68. <https://doi.org/10.15575/jotalp.v9i1.31633>
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. (2023). *Buku Media Pembelajaran* (M. A. Dr. Sriwardona & Rahma Yani, Eds.; 1st ed.). CV. Afasa Pustaka. <https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.