

---

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MACROMEDIA FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V**

**Eli Mufidah<sup>1</sup>, Sa'adah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> STIT Al-Fattah Siman Lamongan, Pon.Pes Al-Fattah Siman Lamongan  
Pos-el : [Viedah5@gmail.com](mailto:Viedah5@gmail.com)<sup>1)</sup>  
[saadah121097@gmail.com](mailto:saadah121097@gmail.com)<sup>2)</sup>

### **Abstrak**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi daur air mata pelajaran IPA di MI Ma'arif NU Sekaran Lamongan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain dari penelitian ini adalah One Group dengan Pretest Posttest Design. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penerapan penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 terhadap hasil belajar peserta didik kelas V(A) mengalami peningkatan, penilaian ini dapat diketahui pada rata-rata tes hasil belajar (kognitif) Pretest sebesar 65,1 dan Posttest sebesar 84,1. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V pada aspek kognitif yang mencapai nilai tuntas KKM berjumlah 20 siswa dengan prosentase 100% dan yang tidak tuntas sebanyak 0 siswa dengan prosentase 0%. Ketuntasan klasikal siswa sebesar 90% yang artinya sudah melampaui standar ketuntasan klasikal dari yang telah ditetapkan sekolah.*

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Macromedia Flash 8, Model Pembelajaran Interaktif.

### **Abstract**

*This research actually aims to see the existence of pesantren in the midst of the pull of modernity and the economic needs of the community. Because along with the development of social life which with the progress of the times and the economic needs of the community will change course. We know that at first, pesantren were used as printers for ulama, but now we see not only that and now they have developed into officials, technocrats, businessmen, and others. Therefore, this research was conducted using a qualitative descriptive analysis with a phenomenological approach. Researchers will see firsthand the phenomena that occur in Islamic boarding schools in Medan City. And based on the results of the study it was found: a) The existence of pesantren is the most important thing in the midst of modern human life, therefore people who are economically capable feel proud of their children studying in pesantren, b) They are proud to study in pesantren because the learning system is modern and can continue their education to higher education. General PT, c) The willingness of parents to send their children to Islamic boarding schools because from an economic point of view it is more profitable, for example, in pesantren, the budget is clear, while if their children are sent to public schools, the financing can be greater, because children are freer to use their money.*

**Keywords:** Interactive Learning Model, Learning outcomes, Macromedia Flash 8.

---

## **PENDAHULUAN**

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan memperkuat kemandirian serta memiliki rasa tanggung jawab dimasyarakat dan mempertebal semangat kebersamaan agar dapat membangun diri sendiri, bangsa dan Negara. (Sanjaya, 2006)

Terdapat beberapa hal yang sangat penting untuk kita kritisi dari sistem pendidikan nasional, menurut undang-undang tersebut bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik agar dapat berperan aktif dan positif dalam hidupnya sekarang dan yang akan datang. (Sugiono, dkk, 2010). Hal ini berarti proses yang dilaksanakan di sekolah bukanlah proses yang dilaksanakan secara asal-asalan, akan tetapi proses yang bertujuan sehingga segala sesuatu yang dilakukan pendidik dan peserta didik diarahkan pada pencapaian tujuan.

Pencapaian tujuan dalam keberhasilan proses pembelajaran secara umum ditentukan oleh beberapa variabel. Variabel-variabel yang dimaksud diantaranya adalah guru, siswa, sarana prasarana, kurikulum dan lain-lain. Variabel-variabel ini akan saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Guru tanpa siswa tidak akan terjadi proses pembelajaran, demikian juga siswa tanpa variabel yang lain tidak akan mungkin terjadi proses pembelajaran. (Hamid, dkk, 2008)

Proses pembelajaran harus ada beberapa unsur yaitu usaha, pendidik, yang dididik, dasar dan tujuan bimbingan, serta alat peraga. Pendidik harus mampu memberikan warna dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik mudah dan mampu mengetahui pelajaran tersebut dengan baik. Salah satu warna dalam pembelajaran adalah model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Pendidik diharapkan mampu menerapkan beberapa model pembelajaran agar dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan terarah. Salah satu caranya pendidik memilih model pembelajaran yang tepat, misalnya dengan model pembelajaran interaktif. (Shoimin, 2017)

Model pembelajaran interaktif merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk lebih berani mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap konsep yang sedang dipelajarinya. Model pembelajaran interaktif lebih menekankan pertanyaan peserta didik sebagai ciri khasnya. Dalam model pembelajaran interaktif ini akan sering muncul pertanyaan-pertanyaan, dan pertanyaan dimungkinkan bervariasi. Model pembelajaran interaktif adalah salah satu cara yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara mengaktifkan peserta didik agar kreatif dan terus berpikir untuk memperoleh pengalamannya baik berupa

pengetahuan, sikap maupun keterampilan melalui apa yang dilihat dan didengar. Oleh karena itu dalam rangka mencapai tujuan yang telah dirumuskan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik, baik dalam segi aspek ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berkaitan dengan model pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik, jelaslah media pembelajaran sangat membantu dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Dengan demikian, model pembelajaran yang sesuai agar peserta didik menjadi aktif dan kritis terhadap informasi yaitu dengan melaksanakan model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8*. *Macromedia flash 8* ini adalah media pembelajaran yang dalam pengaplikasiannya menggunakan perangkat komputer, sedangkan untuk menjalankan visualisasi medianya menggunakan program *macromedia flash 8*. *Macromedia flash 8* merupakan gabungan teknologi *Audio-Visual* seperti teks, gambar, sound, animasi dan lainnya sehingga dapat menghasilkan presentasi berbasis multimedia yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. (Hakim, 2013)

*Macromedia flash 8* program yang dapat digunakan untuk membuat suatu karya animasi, tidak sedikit para animator membuat beragam animasi, seperti animasi interaktif maupun *non* interaktif, karena *macromedia Flash 8* adalah standar profesional untuk pembuatan animasi web, memiliki kemampuan pengelolaan grafis, audio, dan video dan mampu mengakomodasi semuanya dalam suatu animasi yang disebut *movie*. (Sutopo, 2013). Program ini mampu menghasilkan animasi yang demikian canggih, sehingga sebagian besar aplikasi tutorial yang interaktif, *game*, presentasi, dan lain-lain dibuat dengan program ini. Secara tidak langsung *macromedia flash 8* ini ditampilkan dengan jenis presentasi, yang memungkinkan pemakai untuk bebas bergerak guna melihat isi materi dengan cara berinteraksi, serta tidak ada hierarki yang dipaksakan, selain itu pemakai juga dapat bergerak bebas ke materi manapun, dan tentu saja penggunaannya yang sangat fleksibel. (Ena, 2020).

Dengan memanfaatkan *macromedia flash 8* dalam proses pembelajaran, dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPA. Dimana pada pembelajaran IPA menerapkan pendekatan saintifik yang tidak hanya sekedar menguasai penerapannya secara prosedural, akan tetapi mampu mengubah prinsip berpikir biasa menjadi berpikir maju untuk mencapai keberhasilan penerapan pendekatan ini dan bisa meningkatkan kualitas pendidikan. Meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia salah satu caranya adalah dengan melaksanakan proses belajar dan pembelajaran yang efektif sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan optimal. Belajar merupakan salah satu faktor yang berperan untuk memberikan pengaruh dalam proses pembentukan pribadi dan perilaku seorang individu. Sebagian perkembangan individu

berlangsung melalui kegiatan belajar secara komprehensif dan berkelanjutan. Setelah melakukan pembelajaran peserta didik akan mendapatkan hasil belajar.

Hasil belajar harus dinilai dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan psikomotorik, namun dalam penelitian ini peneliti akan membatasi penilaian hasil belajar peserta didik karena kondisi dan permasalahan yang tengah dihadapi yakni adanya wabah dan penularan Covid-19 yang telah melumpuhkan kegiatan proses belajar mengajar secara tatap muka, dengan adanya wabah ini kondisi memaksa peserta didik dan pendidik harus melakukan proses pembelajaran online, oleh sebab itu peneliti hanya melakukan penilaian dengan penilaian ranah kognitif saja. Tujuannya adalah untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar aspek kognitif dengan menggunakan pendekatan saintifik dan model pembelajaran interaktif yang berbasis *Macromedia Flash*.

Model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* diharapkan menjadi sarana media pembelajaran efektif untuk siswa Sekolah Dasar dalam mempelajari dan memahami materi pembelajaran tematik serta menjadi suatu media ajar yang memudahkan terutama bagi guru dalam proses mengajar sehingga proses pembelajaran jarak jauh dapat menjadi lebih menarik dan membangun minat siswa dalam belajar, dengan harapan akhirnya hasil belajar siswa tersebut lebih meningkat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran IPA siswa kelas 5A MI Ma'arif NU Sekaran Lamongan ditemukan masalah dalam proses belajar mengajar. Pertama, ketika guru menyampaikan materi pelajaran sebagian siswa tidak memperhatikan, ada yang melamun, bercerita dengan temannya, bermain sendiri, bahkan mengganggu temannya yang lain. Artinya siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kedua, metode pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dan interaktif selama kegiatan pembelajaran. Ketiga, kurangnya media ajar yang interaktif, menarik, dan inovatif khususnya untuk materi-materi dalam pembelajaran IPA, dan keempat perolehan hasil belajar kurang maksimal.

Pembelajaran yang belum optimal dapat berdampak pada hasil belajar IPA yang cenderung rendah. Berdasarkan data nilai ulangan harian IPA kondisi awal, terdapat 15 siswa dari 20 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Sedangkan yang telah mencapai KKM (>75) hanya 5 siswa dengan presentase 24.10 % dan yang belum mencapai KKM (<75) sebesar 62.90 %. Artinya hasil belajar IPA belum maksimal dan cenderung rendah. Hal ini sesuai dengan penelitian Arif Budiman yang menyatakan bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa yang diajar dengan *macromedia flash* yang diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis masalah berjalan lebih efektif dibandingkan pembelajaran berbasis masalah. (Budiman, 2012)

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti berinisiatif untuk melakukan trobosan pembaharuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat, khususnya mata pelajaran IPA. Maka peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran IPA yang merupakan alternatif yang tepat dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Materi Daur Air Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V di MI Ma’arif NU Sekaran”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Tempat Penelitian**

Tempat penelitian ini di MI Ma’arif NU Sekaran Lamongan. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 Penentuan waktu penelitian dilakukan kesepakatan antara peneliti, guru wali kelas 5A dan kepala sekolah untuk menyesuaikan agenda sekolah tersebut yang mengacu pada kalender akademik sekolah. Proses penelitian ini dilakukan selama 7 bulan yaitu bulan Desember 2019 sampai bulan Juni 2020, adapun pelaksanaan dalam penelitian ini terkait mencari data dilakukan secara daring (online) dengan menggunakan media whatsapp.

### **Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 5A yang terdiri dari 20 siswa, dengan siswa laki-laki sebanyak 13 siswa dan siswa perempuan sebanyak 7 siswa.

### **Desain Penelitian**

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan tipe atau jenis desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dengan menggunakan desain penelitian ini, peneliti ingin menguji pengaruh pembelajaran IPA materi daur air melalui model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V MI Ma’arif NU Sekaran Lamongan.

### **Teknik Pengambilan Sampel**

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *sampling jenuh*, yaitu teknik pengambilan sampel atau teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Teknik *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan bila jumlah relatif kecil, kurang dari 30 siswa.

### **Variabel Penelitian**

Variabel dalam penelitian ini terdapat dua variabel dalam penelitian yaitu variabel bebas (*independen*) yaitu, *Model Pembelajaran Interaktif* berbasis *Macromedia Flash 8* dan variabel terikat (*dependen*) yaitu, hasil belajar siswa.

### **Teknik Pengambilan Data**

Menurut sudjana, “tes sebagai penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan, atau dalam bentuk perbuatan/tes tindakan). Pada umumnya tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif yang berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan atau pengajaran” (Sudjana, 2012). Dalam penelitian ini tes yang digunakan untuk mengukur besarnya kemampuan subyek penelitian serta mengetahui besarnya kemajuan hasil belajar setelah mencapai tujuan pembelajaran.

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes penilaian tertulis (pilihan ganda).

### **Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data. Dalam penelitian ini instrumen penelitian terdiri atas:

#### 1. Test

Test sebagai instrumen penelitian, dalam pengumpulan data penelitian merupakan serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengukur aspek pengetahuan dari siswa. Pengujian test ini akan diberikan kepada responden.

#### 2. Observasi

Observasi sebagai instrumen penelitian, menjadi salah satu metode dalam pengumpulan data penelitian dengan cara mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi dalam penelitian.

#### 3. Dokumentasi

Dokumentasi sebagai instrumen penelitian, suatu bentuk dari pengabdian, arsip ataupun barang-barang yang diabadikan.

#### 4. Wawancara

Wawancara sebagai instrumen penelitian, digunakan apabila peneliti ingin mengetahui ha-hal dari responden secara lebih mendalam. Wawancara juga bisa diartikan sebagai percakapan antara dua orang atau lebih secara berlangsung antara narasumber dan pewawancara, dimana pewawancara memberi pertanyaan-pertanyaan kepada narasumber untuk mendapatkan informasi (Sugiono, 2017).

### **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh yaitu data hasil observasi aktivitas “Guru-siswa” selama pembelajaran, hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar siswa. Data tersebut akan dianalisis dengan teknik analisis dan kuantitatif.

#### 1. Analisis Hasil Penerapan Model Pembelajaran Interaktif berbasis Macromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran IPA.

Penerapan model pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 pada mata pelajaran IPA dapat diketahui dari hasil keterlaksanaan proses pembelajaran yang berdasarkan RPP yang telah dibuat oleh peneliti.

Adapun hasil keterlaksanaan ini, mengacu pada ketetapan sebagai berikut:

- Keterangan 0,00-1,49 = kurang baik  
 1,50-2,59 = cukup baik  
 2,60-3,49 = baik  
 3,50-4,00 = baik sekali

## 2. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Interaktif berbasis Macromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran IPA.

Untuk membuktikan apakah model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, maka peneliti menggunakan rumus *Product Moment Person*. Analisis *Product Moment person* merupakan salah satu cara untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara satu variabel satu dengan variabel lainnya. Adapun dengan *Product Moment Person* peneliti dapat mengetahui seberapa erat hubungan antara variabel X (Model Pembelajaran Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8*) dengan variabel Y (Hasil Belajar). Adapun rumus *Product Moment Person* adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{n\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{(n\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2)(n\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

Keterangan:

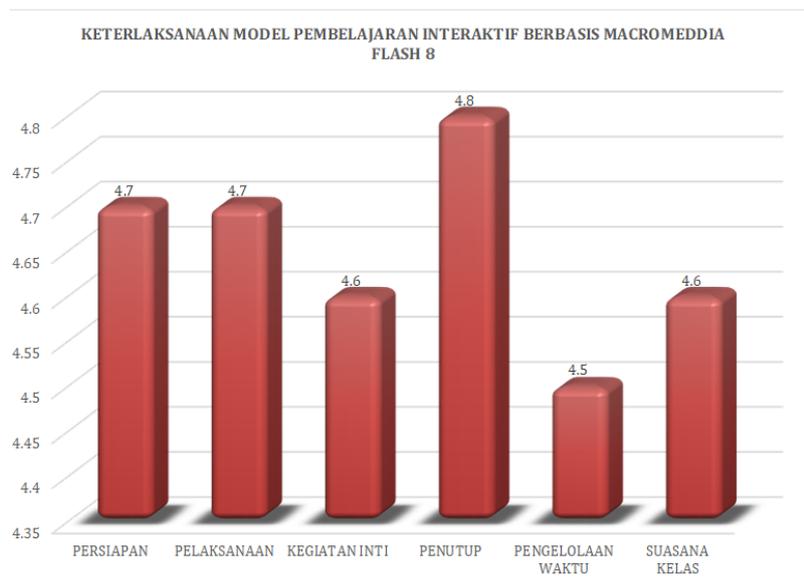
- R = Koefisien korelasi *Product Moment*  
 N = Jumlah responden penelitian  
 $\Sigma X$  = Skor Total Variabel X  
 $\Sigma Y$  = Skor Total Variabel Y

Dari persamaan r akan berlaku  $0 \leq r^2 \leq 1$  sehingga untuk koefisien korelasi didapat hubungan  $-1 \leq r \leq +1$ . Harga  $r = -1$  (bernilai negatif) menyatakan adanya hubungan linier sempurna tak langsung antara X dan Y. Harga  $r = +1$  (bernilai positif) menyatakan adanya hubungan linier sempurna langsung antara X dan Y. (Sudjana, 2002)

## HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

### Penerapan model interaktif dengan media berbasis *macromedia flash 8* di kelas 5A

Penerapan model interaktif berbasis *macromedia flash 8* dalam pembelajaran IPA yang dapat diketahui dari hasil keterlaksanaan proses pembelajaran yang berdasarkan RPP yang telah dibuat oleh peneliti. Penilaian dari hasil keterlaksanaan model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* dilakukan oleh pihak sekolah, yakni kepala sekolah dan wali kelas 5A. Penilaian dilakukan saat proses belajar mengajar berlangsung secara daring lewat whatsapp sampai selesai. Berikut hasil pemaparan penerapan keterlaksanaan model interaktif berbasis *macromedia flash 8* selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. Keterlaksanaan Model Pembelajaran Interaktif berbasis Macromedia Flash 8

Rata-rata hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran IPA yang berdasarkan pada Grafik 1. yang telah menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *interaktif* berbasis *macromedia flash 8* pada materi siklus air telah terlaksana dengan baik sekali dengan rentang nilai 3,50 – 4,89.

### Hasil Belajar Aspek Kognitif

Hasil belajar dilihat dari tiga aspek penilaian yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik, akan tetapi peneliti hanya menilai dari satu aspek penilaian dari hasil belajar siswa yaitu aspek kognitif. Hasil belajar ranah kognitif ini digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari dan mengetahui tingkat ketuntasan belajar kognitif siswa. Instrumen yang digunakan untuk meneliti aspek kognitif siswa adalah tes. Tes yang diberikan kepada siswa berjumlah 10 soal pilihan ganda dengan skor benar 10 pada masing-masing soal. Tes dilakukan sebelum diberlakukan treatment dalam pembelajaran (*Pretest*) dan diberlakukan sesudah treatment dalam pembelajaran (*Posttest*). Berikut ini adalah data hasil belajar siswa aspek kognitif yang ditunjukkan pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Prosentase data hasil belajar siswa *Pretest* dan *Posttest*

Rentang nilai	Jumlah siswa		Prosentase (%)	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
100 – 80	1	20	5%	100%
75 – 60	17	0	85%	0%
59 – 50	2	0	10%	0%
49 – 30	0	0	0%	0%
29 – 10	0	0	0%	0%

Pada Tabel 1 kita dapat mengetahui bahwa prosentase hasil belajar kognitif siswa lebih tinggi setelah *Posttest* ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan hasil belajar yang signifikan sebelum dan sesudah adanya penerapan model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*. Penerapan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dan memaksimalkan dalam penyampaian konsep/materi pembelajaran sehingga siswa dapat memahami materi/konsep pembelajaran dengan baik. Hal ini juga dipaparkan oleh (Suryadi et al., 2020) bahwa penyampaian informasi/pesan berupa materi/konsep pembelajaran dapat diperjelas dalam penyampaiannya melalui perantara/media pembelajaran interaktif seperti *macromedia flash 8* sehingga akan mencapai ketuntasan hasil belajar. Hal ini dapat diamati dalam Tabel 2. Ketuntasan hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 2. Ketuntasan hasil belajar siswa aspek kognitif

Kriteria	Jumlah siswa	Prosentasi (%)
Tuntas (>75)	20	100%
Tidak tuntas (<75)	0	0%
Jumlah	20	100%

Berdasarkan Tabel 2. dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa kelas 5A pada aspek kognitif yang mencapai nilai tuntas KKM berjumlah 18 siswa dengan prosentase 90% dan yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa dengan prosentase 10%. Ketuntasan klasikal siswa sebesar 90% yang artinya sudah melampaui standar ketuntasan klasikal dari yang telah ditetapkan sekolah.

### **Pembahasan**

Penelitian ini telah dilaksanakan melalui penerapan penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* pada materi daur air mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar siswa kelas VA di MI Ma'arif NU Sekaran, dengan hasil sebagai berikut:

#### **Keterlaksanaan Penerapan Model Pembelajaran Interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran IPA**

Keterlaksanaan penerapan model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran baik sekali dengan RPP yang dibuat peneliti. Keterlaksanaan pembelajaran yang baik sekali karena didukung adanya beberapa faktor mulai dari persiapan perangkat pembelajaran (RPP) dan media juga instrumen penelitian (*Pretest* dan *Posttest*) yang telah dipersiapkan dengan baik. Hal tersebut sangat mendukung sekali dalam pencapaian keterlaksanaan pembelajaran.

Keterlaksanaan model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* ini bisa dilihat pada Grafik 1 yang menunjukkan bahwa dalam penerapan model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* saat pembelajaran berlangsung mendapatkan nilai rentang 4,8 dengan kategori baik sekali.

#### **Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar siswa dari tes yang telah dilaksanakan lewat online yang menggunakan aplikasi whatsapp dikarenakan posisi pandemi covid-19, dapat

dilihat pada Tabel 2 yang menunjukkan ditetapkan bahwa siswa yang dinyatakan tuntas belajar secara individual jika mencapai nilai >75, dan dikatakan tuntas belajar jika siswa memperoleh nilai >75, sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas setelah diberikan perlakuan (*Posttest*) sebanyak 20 siswa dengan rentang nilai 100-80. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa kelas VA telah mengalami peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* pada mata pelajaran IPA.

### **Pengaruh Model Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* terhadap Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa penilaian hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8*. Penilaian ini dapat diketahui dari hasil *posttest* yang diberikan kepada siswa kelas VA. Untuk membuktikan hal tersebut, maka dibuktikan melalui uji korelasi dari nilai *pretest* dengan *posttest*.

Hasil pengujian analisis korelasi ditunjukkan melalui “r” hitung adalah 0,572 sedangkan “r” tabel 0,443. Hasil tersebut telah menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* terhadap hasil belajar siswa kelas VA yang ditunjukkan dari hasil *posttest*.

*Macromedia flash 8* yang digunakan dalam penelitian ini sengaja dirancang oleh peneliti dengan penyesuaian pada pengemasan konsep materi yang disampaikan dalam pembelajaran, sehingga diharapkan dengan model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya siswa aktif terlibat dalam pembelajaran (Zulfa\* & Haryanto, 2021), hal ini tentunya akan lebih memaksimalkan siswa dalam memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Melalui beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *Macromedia flash 8*, diharapkan dalam penelitian ini akan membantu siswa khususnya dalam memahami pelajaran IPA di tingkat sekolah dasar/MI, yang mana diharapkan dapat meningkatkan pemahaman materi melalui tampilan animasi

### **KESIMPULAN**

Setelah menerapkan model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* dengan langkah-langkah dan tahap menilai belajar pada mata pelajaran IPA. Dapat dianalisis kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8* dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya kelas 5A pada materi IPA pokok bahasan daur air MI Ma’arif NU Sekaran Lamongan, media interaktif tersebut mampu menunjukkan pengaruh baik/positif terhadap hasil belajar siswa (Abbas, 2019). Demikian dengan hasil belajar siswa yang meliputi nilai rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal mengalami peningkatan

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abbas, M. L. H. (2019). Penerapan Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Materi Tekanan. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v4i1.359>
- Alfiyah, A. H., & Ekohariadi. (2020). Pengaruh Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Problem Solving Siswa Berbantu Media Pembelajaran. *Jurnal IT-EDU*, 5(1).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi 2010). Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Ena, O. T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi. *Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, 2(1).
- Ika, Y. E. (2018). Penerapan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA. In *JUPIKA: Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2). <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Nur, R. (2017). Perbandingan Penerapan Macromedia Flash Dan Media Video Dengan Model Kooperatif Tipe Stad Materi Sistem Pernapasan Manusia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Smpn 12 Palangka Raya. *Skripsi S1 Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan MIPA*.
- Sakti, I., Puspasari, Y. M., & Risdianto, E. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Di SMA Plus Negeri 7 Kota Bengkulu. *Exacta*, X(1), 1–10. <https://doi.org/10.1073/pnas.1411514112>.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, I., Yanto, Y., & Mandasari, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pmri Menggunakan Macromedia Flash Profesional 8. *Judika Education*, 3(2).
- Sutopo, A. H. (2008). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Tersedia: Http://Www. Topazart. Info/Teks\_teaching Mat/Flash/TutorialBahanAjarMultimedia. Pdf*.

Zulfa\*, L. N., & Haryanto, H. (2021). Pengaruh Media Macromedia Flash Terhadap Literasi Sains dan Sikap Demokratis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1). <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18266>

