

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas IV SDN Cupak

Exela Nurfadilah

*Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang
exelanurfa0303@gmail.com*

Meldi Ade Kurnia Yusri

*Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang
ade.maky23@gmail.com*

Abstract: *Schools have a significant position in the smooth process of education. At this time, education providers are increasingly aware of the meaning of media that supports education. Learning by using interactive media can be used as an alternative source to reduce student saturation in the educational process. especially can be used when science education at the SDN Cupak level. Therefore, the case studied in this study is "Is there any effect of using interactive media based on Adobe Flash CS6 on fourth grade students at SDN 12 and SDN 05 Cupak, Solok Regency." It consists of 2 classes, namely the experimental class and the control class. With the method of equating the experimental class, namely class IV SDN 12 Cupak with treatment using interactive educational media and the control class, class IV SDN 05 Cupak being treated not using interactive media. Having the same number of students is 25 people. This research was conducted on science subjects in semester 2 of the 2021/2022 academic year. For hypothesis testing, this study used t-test statistics, with a significant level of 5% (= 0.05). The results showed that the average value of the experimental class using interactive media was 80.36. The average value of the control class that does not use interactive media is 70.84. Based on the calculation of the t-test (t-test) obtained tcount 7.43 otherwise ttable at a significant level 0.05 = 2.01. When compared, so that tcount > ttable is 7.43 > 2.01. Which means that H0 is rejected as well as H1 is accepted. Thus the use of interactive media significantly affects the science learning outcomes of fourth grade students at SDN 12 Cupak.*

Keywords: *Effect of Media Use, Learning Outcomes, Science*

Abstrak: Sekolah mempunyai kedudukan berarti dalam kelancaran proses pendidikan. Disaat ini penyelenggara pendidikan semakin sadar, artinya media yang menunjang pendidikan. Pembelajaran dengan memakai media interaktif bisa dijadikan sumber alternatif guna kurangi kejenuhan partisipan didik dalam proses pendidikan. khususnya bisa digunakan pada disaat pendidikan IPA di tingkatan SDN Cupak. Oleh karena itu, kasus yang dikaji dalam penelitian ini merupakan "Apakah ada pengaruh pemakaian media interaktif berbasis *adobe flash cs6* pada siswa kelas IV SDN 12 dan SDN 05 Cupak Kabupaten Solok." Terdiri atas 2 kelas ialah kelas eksperimen serta kelas kontrol. Dengan metode menyamakan kelas eksperimen yakni kelas IV SDN 12 Cupak dengan perlakuan memakai media pendidikan interaktif serta kelas kontrol yaitu kelas IV SDN 05 Cupak diberi perlakuan tidak memakai media interaktif. Mempunyai jumlah siswa yang sama ialah 25 orang. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPA semester 2 tahun ajaran 2021/ 2022. Untuk pengujian hipotesis, penelitian ini memakai statistik uji t, dengan taraf

signifikan 5% ($= 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang memakai media interaktif ialah 80,36. Nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak memakai media interaktif yakni 70,84. Bersumber pada perhitungan uji t (t-test) diperoleh t_{hitung} 7,43 sebaliknya t_{tabel} pada taraf signifikan α 0,05= 2,01. Bila dibandingkan, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ialah $7,43 > 2,01$. Yang berarti bahwa H_0 ditolak serta H_1 yang diterima. Dengan demikian pemakaian media interaktif mempengaruhi secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN 12

Kata kunci: Pengaruh Penggunaan Media, Hasil Belajar, IPA



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author.

I. PENDAHULUAN

Zaman terus mengalami perubahan demikian pula dengan dunia pendidikan juga akan selalu berkembang, baik itu dari segi sarana dan prasarana pendidikan yang memadai. Begitu juga dengan media yang dipakai dalam proses belajar mengajar semakin kompleks. Perkembangan teknologi pada akhirnya juga merambah kepada dunia pendidikan. Sekolah juga memiliki peran penting dalam kelancaran proses pembelajaran. Banyak sekolah sekarang sudah menggunakan teknologi untuk memperlancar pembelajaran di sekolah.

Saat ini penyelenggara pendidikan semakin sadar pentingnya media yang membantu pembelajaran. (Yusuf Miarso, 2004) menyatakan bahwa “media merupakan wadah guna menampilkan, rekam, berbagi, serta menyuplaykan lambang lewat sentuhan sensorik dengan informasi terstruktur memakai bantuan sistem teknologi,” *Association Educational Communication Techniques* (AECT) mengklaim bahwa media adalah semua bentuk dan saluran dari proses distribusi informasi. Pembelajaran berbasis media ini akan semakin meningkat penggunaannya dalam proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar yang ada di Cupak Kabupaten Solok serta ditemukan dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pembelajaran semakin menuntut media yang bervariasi pula.

Telah dilakukan observasi di beberapa SD yang ada di Cupak. Dari hasil observasi tersebut, dipilihlah sampel yang memiliki nilai rata-rata yang homogen. Pada tanggal 18 November 2021, 2, 7 dan 15 Maret 2022 dilakukan observasi pada empat Sekolah Dasar di Cupak yang telah dipilih untuk dijadikan sampel, bersamaan dengan itu dilakukan wawancara dengan masing-masing guru bahwa sekolah tersebut belum menggunakan media yang menarik dalam melaksanakan pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas terlihat monoton. (Arsyad, 2011) “membatasi bentuk mediator dalam hal ini media untuk dimanfaatkan orang mengutarakan serta menyebarkan isi pikiran, baik itu pandangan sendiri yang mau disampaikan sama orang.”

Setelah dilakukan pengamatan dari ke empat sekolah dasar tersebut pada saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, didapatkan ketika siswa diberikan pertanyaan hanya diam saja dan tidak memahami konsep pelajaran dan masih kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), hal ini terlihat pada raut wajah peserta didik, dan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan membuat siswa tidak dapat menerima pembelajaran dengan baik. Hal tersebut terlihat bahwa guru hanya lebih banyak menjelaskan dengan ceramah dan sekali-kali membacakan atau memperlihatkan gambar yang ada didalam buku panduan tersebut. Olehnya itu perlu

menggunakan media interaktif sebagai suasana baru dalam belajar. (Oemar Hamalik, 2011) menyatakan bahwa “media interaktif berguna pada proses pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan kemauan, bakat, semangat serta menggerakkan untuk aktif belajar yang berdampak pada kejiwaan peserta didik.”

Peraturan yang membahas tentang sistem pendidikan Nasional ada di dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 mengemukakan bahwa:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Berdasarkan Undang-Undang No 20 tahun 2003 sistem pendidikan nasional, maka kita dituntut untuk kreatif sehingga menciptakan suasana belajar yang nyaman dalam proses pembelajaran. Kreativitas dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang kondusif dalam pendidikan formal serta dilandasi dengan adanya ilmu pengetahuan dan didukung kurikulum yang diimplementasikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi diri pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Dalam rangka mewujudkan potensi diri harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fitrawati Ismi, 2019). “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa hasil data statistik deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan atau pengaruh multimedia interaktif pada hasil belajar kemampuan menyimak dongeng siswa kelas III SDN Jonjo 1 Kabupaten Gowa.” Dan juga penelitian dari (Fitria Hanim, 2016) “menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* berpengaruh terhadap hasil belajar pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif dapat mengurangi kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran IPA.”

Media interaktif sebagai salah satu bentuk media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam proses pembelajaran, media interaktif dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan. (Daryanto, 2013: 51) “Media interaktif adalah media dengan pengontrol yang dapat berinteraksi dengan pengguna, memungkinkan pengguna untuk memilih apa yang mereka butuhkan.”

Oleh karena itu, penggunaan sebuah media pembelajaran yang berbasis *adobe flash cs6* agar pembelajaran di kelas lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi murid saat melaksanakan proses pembelajaran. Menurut (Sofiyatul Hidayah, 2017), “*Adobe Flash CS6* merupakan perangkat lunak yang mudah dipelajari yang memungkinkan menggambar sekaligus menganimasikannya. Aplikasi dari produk *adobe* ini di dalamnya banyak menawarkan karakteristik guna memudahkan pengguna menciptakan *animation* menarik serta mengubah kalimat juga gambar memiliki sentuhan 3D, membuatnya terlihat sangat menarik.” Setiap guru harus mengetahui sikap dan karakter bagi muridnya pada saat proses pembelajaran agar lebih mudah menerapkan metode dan teknik pembelajaran apa yang cocok untuk diterapkan di dalam kelas agar pembelajaran tersebut lebih efektif.

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu guru dalam menemukan solusi dalam penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). “Mata pelajaran IPA adalah pelajaran yang memberikan interaksi langsung kepada siswa untuk memperkuat kemampuannya menerima, mempertahankan, serta penerapan konsep yang sudah dijelaskan.” (Hosnul Khotimah, 2015).

Di antara langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti media pembelajaran yang berbasis *adobe flash cs6*. Dengan menggunakan media pembelajaran ini maka dalam proses pembelajaran diharapkan dapat merangsang siswa dan membantu siswa memahami konsep mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. “Mata pelajaran IPA diharapkan dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mengenal diri sendiri dan lingkungan serta memperoleh ilmu yang telah diperolehnya untuk kepentingan umat manusia.” (Ayub Prayuda, 2020). Sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam menerima materi yang diberikan oleh guru, dan kemampuan siswa dalam memahami konsep materi yang diberikan akan membantu peningkatan hasil belajar.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment research*). Arikunto (2005: 207) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik. Caranya adalah dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas IV SD Negeri 36, SDN 12, SDN 05 dan SDN 26 Cupak yang terdaftar pada Semester 2 Tahun Ajaran 2021/2022. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* (Sugiyono, 2016). Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ditentukan kelas IV SDN 12 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN 05 sebagai kelas kontrol.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa soal tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu soal dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) masing-masing sebanyak 15 soal yang berkaitan dengan indikator yang ditetapkan pada RPP. Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahap.

1. Tahapan pertama meliputi: Menetapkan jadwal penelitian dan mempersiapkan surat penelitian; Menentukan kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas control; Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang diajarkan; Membuat kisi – kisi soal tes akhir.
2. Tahapan kedua proses pembelajaran. Pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *adobe flash cs6* dan kelas kontrol diberi perlakuan tidak menggunakan media *adobe flash cs6*.
3. Tahapan ketiga meliputi: Memberikan tes pada kedua kelas sampel setelah pembelajaran berakhir, untuk melihat hasil perlakuan yang diberikan; Mengolah data dari kedua sampel, baik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada penelitian ini data yang akan dianalisis adalah data hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus *t-test* untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media interaktif dengan tanpa menggunakan media

interaktif. Untuk mengolah data dengan menggunakan *t-test* maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas,

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas sampel, diperoleh data tentang hasil belajar siswa. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes berbentuk objektif yang terdiri atas 15 butir soal. Dibagikan ke masing-masing kelas yang memiliki 25 siswa. Tes dilakukan pada akhir pembelajaran.

Tabel 1. Distribusi Data Hasil Belajar Siswa

Kelas Eksperimen (SDN 12 Cupak)

No.	Nilai	Keterangan
1	40	Tidak Tuntas
2	40	Tidak Tuntas
3	40	Tidak Tuntas
4	53	Tidak Tuntas
5	63	Tidak Tuntas
6	66	Tidak Tuntas
7	66	Tidak Tuntas
8	73	Tidak Tuntas
9	73	Tidak Tuntas
10	86	Tuntas
11	86	Tuntas
12	86	Tuntas
13	86	Tuntas
14	86	Tuntas
15	93	Tuntas
16	93	Tuntas
17	93	Tuntas
18	93	Tuntas
19	93	Tuntas
20	100	Tuntas
21	100	Tuntas
22	100	Tuntas
23	100	Tuntas
24	100	Tuntas
25	100	Tuntas
Mean	80,36	
S	20,13	

Kelas Kontrol (SDN 05 Cupak)

No.	Nilai	Keterangan
1	40	Tidak Tuntas
2	40	Tidak Tuntas
3	40	Tidak Tuntas
4	53	Tidak Tuntas
5	53	Tidak Tuntas
6	53	Tidak Tuntas
7	53	Tidak Tuntas
8	60	Tidak Tuntas
9	60	Tidak Tuntas
10	60	Tidak Tuntas
11	66	Tidak Tuntas
12	66	Tidak Tuntas
13	66	Tidak Tuntas
14	73	Tidak Tuntas
15	73	Tidak Tuntas
16	86	Tuntas
17	86	Tuntas
18	86	Tuntas
19	86	Tuntas
20	86	Tuntas
21	93	Tuntas
22	96	Tuntas
23	96	Tuntas
24	100	Tuntas
25	100	Tuntas
Mean	70,84	
S	19,54	

1. Uji Normalitas

Berdasarkan perhitungan pengujian yang dilakukan dengan uji *Liliefors* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai L_{hitung} dan L_{tabel} pada taraf nyata 0,05 untuk $N = 25$ seperti tabel di bawah ini. Dengan catatan

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal.

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Pengujian Liliefors Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelas	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
1	Eksperimen	25	0,1646	0,173	Normal
2	Kontrol	25	0,1178	0,173	Normal

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa kedua kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki $L_{hitung} < L_{tabel}$, berarti data kedua kelas sampel berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Dikemukakan oleh Syafril (2010:208) bahwa “jika hasil perhitungan dari chi kuadrat hitung lebih kecil dari chi kuadrat tabel, berarti data berasal dari kelompok homogen. Sebaliknya jika chi kuadrat hitung lebih besar dari chi kuadrat tabel, maka kelompok tersebut tidak homogen.” Hasil perhitungan uji Homogenitas (Uji Barlett) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Hitung Uji Homogenitas Pengujian Barlett pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelas	A	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,021	3,841	Homogen
Kontrol				

Dengan membandingkan Chi Kuadrat tabel dengan $dk = (2-1) = 1$ diperoleh χ^2_{tabel} (1;0,05) sebesar 3,841 pada taraf signifikan α 0,05. Dari tabel uji homogenitas tampak bahwa χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($0,021 < 3,841$), berarti kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Dikemukakan oleh Syafril (2010:179) yaitu: “Apabila t_{hitung} sama atau lebih besar dari t_{tabel} untuk α 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Apabila t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} untuk α 0,05, berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan.”

Berikut ini digambarkan pengolahan data dengan rumus uji-t pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	X_1	X_2
N	25	25
X	80,36	70,84
SD^2	20,13	19,54

Berdasarkan tabel tersebut dilakukan perhitungannya sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{SD^2 X_1}{N_2 - 1} + \frac{SD^2 X_2}{N_1 - 1}}}$$

$$t = \frac{9,52}{\sqrt{1,64}}$$

$$t = \frac{9,52}{1,28}$$

$$t = 7,43$$

Untuk menguji hipotesis digunakan *t-test*. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dengan Rumus *t-test*.

No	Kelas	Hasil rata-rata kelas	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
1	Eksperimen	80,36	7,43	2,01	Signifikan
2	Kontrol	70,84			

Berdasarkan tabel t di atas dengan $df = (n_1 - 1) + (n_2 - 1) = 48$, maka yang dipedomani pada tabel yaitu dengan taraf nyata $\alpha 0,05$ didapatkan nilai t_{tabel} 2,01. Dengan demikian kriteria yang berlaku adalah $t_{hitung} > t_{tabel}$, ($7,43 > 2,01$). Yang berarti bahwa hipotesis yang diterima adalah H_1 dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif. Dan terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

b. Pembahasan

Dari akhir hasil di atas, faktor penyebab meningkatnya hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan untuk kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif memiliki peran dalam mengubah pembelajaran. “Media pembelajaran interaktif memungkinkan untuk secara sistematis berkomunikasi dan menyampaikan informasi guna membuat suasana belajar bisa memungkinkan orang untuk melaksanakan kegiatan yang tepat dan baik.” (Cecep Kustandi, 2011). Selama ini pembelajaran tanpa media interaktif masih kurang dalam hal peningkatan semangat siswa untuk belajar. Media interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih baik.

Hal ini tentu saja memberikan nilai tambah terhadap pentingnya manfaat media dalam proses pembelajaran sesuai dengan yang dinyatakan oleh (Sanaky, 2013): “bahwa media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada murid, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah

dipahami sehingga siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadi metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengkombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi dan lain-lain.”

Ada sebagian hal yang bisa dilakukan dengan media pembelajaran untuk peningkatan belajar siswa (Teni Nurrita, 2018):

1. Kegiatan mengajar akan sederhana tapi menghela untuk diperhatikan. Kehadiran di dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media memungkinkan tenaga pendidik untuk mempresentasikan konten materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.
2. Meningkatkan belajar yang tepat serta cepat. Murid pada saat belajar dengan media menjadi memanfaatkan waktu sehingga sesuai dengan tujuan belajar mereka. Pemberian materi oleh guru bisa dengan tertib.
3. Mendukung fokus mereka saat belajar. Media pembelajaran yang menarik dan kebutuhan menerima materi yang diberikan oleh pengajar guna menolong murid fokus saat pelajaran. Siswa tidak akan pernah bosan dengan pelajaran ketika mereka terima materi dari guru. Memamerkan pemakaian *adobe flash* ketika belajar, murid akan dapat berpartisipasi di ruangan yang membuat belajar jadi hidup.
4. Memotivasi siswa untuk mendapatkan ilmu. Menggunakan teknologi ketika mengajar dapat memotivasi siswa untuk belajar yang dapat meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran ketika guru menyampaikan materi dalam pelajaran. Guru bisa melihat sebelum dimulainya pembelajaran dengan teknologi informasi dalam penyampaian materi siswa dapat tertarik perhatiannya.
5. Membuat kesan belajar yang komprehensif. Selama pembelajaran berlangsung, murid perlu memahami kalau guru tidak mengajarkan abstraksi saja, namun ada juga yang sebenarnya. Murid jadi lebih terbantu ketika guru membawakan materi dengan memakai media agar bisa keseluruhan materi dipahami.
6. Siswa dilibatkan pada saat berlangsungnya pelajaran. Agar murid juga terpancing untuk aktif bicara, sehingga tidak hanya guru yang terus bicara, namun anak-anak juga diharuskan untuk aktif dalam ruang kelas disaat belajar. Hal ini diberikan ruang untuk siswa guna mengekspresikan dirinya dan mengembangkan potensinya dengan kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media interaktif berbasis *adobe flash cs6* memiliki beberapa kelebihan jika digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut (Ali Ahmad Farhan, 2018) beberapa kelebihan jika menggunakan *adobe flash cs6* sebagai media pembelajaran:

1. Kita dapat membuat *object* sesuai dengan keinginan kita, baik itu gambar, suara, atau animasi gerakan.
2. Lebih menarik dari pada aplikasi presentasi lainnya.
3. Saat ini, hasil dari pembuatan *flash* dapat dijadikan program berbasis *Android*.
4. Program yang dihasilkan dapat berjalan atau berdiri sendiri tanpa kita memiliki program *adobe flash*, berbeda jika kita menggunakan *microsoft power point* yang mengharuskan kita menginstall program tersebut terlebih dahulu, hal ini memberikan kita solusi kalau kita sedang *install* ulang komputer atau *laptop* kita dan kita diharuskan presentasi.

Karena hasil pembuatannya dapat kita jadikan *file* berekstensi *.exe* atau aplikasi yang dapat berjalan sendiri tanpa ada dukungan dari program lain.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif yaitu 80,36 lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif ialah 70,84. Berdasarkan perhitungan uji t (*t-test*) diperoleh t_{hitung} 7,43 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan α 0,05 adalah 2,01. Jika dibandingkan, maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $7,43 > 2,01$. Yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_1 yang diterima. Dengan demikian penggunaan media interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN 12 Cupak.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tema 8 yang belajar menggunakan multimedia interaktif diterapkan pada kelas IV SDN 12 sebagai kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 80,36, sedangkan nilai rata-rata yang diperoleh pada kelas IV SDN 05 sebagai kelas kontrol lebih rendah dengan rata-rata 70,84. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SDN 12 dan 05 Cupak pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan kelas kontrol yang belajar menggunakan media sederhana. Hal ini dapat dilihat dari hasil hipotesis bahwa hasil analisis data nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu ($t_{hitung} = 7,43 > t_{tabel} = 2,01$) pada taraf signifikan α 0,05 maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak. Penggunaan media interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali Ahmad Farhan. (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Untuk Menunjukkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran (Studi Kasus Pada Kelas X IPS 4 Man 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2017/2018)*. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial: Universitas Jember.
- Arikunto, Suharsimi. (2005). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ashar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ayub Prayuda. (2020). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V Sdn 134416 Tanjungbalai Ta. 2020/2021*. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Cecep Kustandi. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fitrawati Ismi. (2019). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas Iii Sdn Jonjo 1 Kabupaten Gowa*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

- Fitria Hanim. (2016). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi*. Pendidikan Geografi: Universitas Negeri Malang.
- Hosnul Khotimah, dkk. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Teknik Mind Mapping Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Biologi-Fakultas MIPA: Universitas Negeri Malang Vol.1 No.2*. Hal 1-8.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: kaukaba Dipantara
- Sofiyatul Hidayah. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi Dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas Xi Ips 1 Man 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017)*. Pendidikan Ekonomi: Universitas Jember.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat, Volume 03, Nomor 01*. 171-187
- Undang-Undang. No. 20. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Yusuf Miarso. (2004). *Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media Group.