



## Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Millah Karimah<sup>\*1</sup>, Tri Linggo Wati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

E-mail: [milakarimah27@gmail.com](mailto:milakarimah27@gmail.com), [trilinggowati@umsida.ac.id](mailto:trilinggowati@umsida.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-10-12 Revised: 2023-11-23 Published: 2023-12-01	One of the factors that can affect learning achievement is learning media. The purpose of this study was to determine the effect of Adobe Flash-based interactive media on student achievement, especially on planetary matter in the solar system. This study uses Quasi-Experimental Design or pseudo-experimental design using Nonequivalent Control Group Design. With data subjects as many as two classes, namely experimental class in Class VI-A and control class in Class VI-B. This research instrument uses multiple-choice tests around planetary matter in the solar system. Data analysis techniques using Independent Sample T-Test. Based on the results of the t test obtained the value of Sig. (2-tailed) = 0.492 < 0.05 means $H_0$ is accepted and $H_a$ is rejected. It can be concluded that there are significant differences between the control class and the experimental class. Therefore, it can be seen that the use of Adobe Flash-based interactive learning media can affect the learning achievement of Grade VI Elementary School students, especially in the subject matter of Natural Science of planetary matter in the solar system.
<b>Keywords:</b> <i>Flash Interactive Media;</i> <i>Learning Achievement.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-10-12 Direvisi: 2023-11-23 Dipublikasi: 2023-12-01	Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar adalah media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis <i>Adobe Flash</i> terhadap prestasi belajar siswa khususnya pada materi planet dalam tata surya. Penelitian ini menggunakan rancangan <i>Quasi Experimental Design</i> atau eksperimen semu dengan menggunakan <i>Nonequivalent Control Group Design</i> . Dengan subjek data sebanyak dua kelas yaitu kelas eksperimen pada kelas VI-A dan kelas kontrol pada kelas VI-B. Instrumen penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda seputar materi planet dalam tata surya. Teknik analisis data menggunakan uji <i>Independent Sample T-Test</i> . Berdasarkan hasil uji t didapatkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,492 < $\alpha = 0,05$ artinya $H_0$ diterima dan $H_a$ ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Maka dari itu, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>Adobe Flash</i> dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar khususnya pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi planet dalam tata surya.
<b>Kata kunci:</b> <i>Media Interaktif Flash;</i> <i>Prestasi Belajar.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri saat ini, berbagai bidang dituntut untuk berkembang menyesuaikan perkembangan zaman, terutama dalam ilmu pendidikan. Hal ini juga tertaut dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yang saat ini terdapat pembaruan menjadi Permendikbud No. 16 Tahun 2022, yang menyatakan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara menyenangkan, memotivasi siswa untuk terlibat aktif, dan interaktif. Selain itu, dengan adanya dukungan interaksi antara guru dan siswa juga dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa bisa memanfaatkan fasilitas pembelajaran seperti bahan ajar atau media yang interaktif

(Sari and Ganing, 2021). Hal ini supaya guru dapat mengkomunikasikan topik dan dapat memfasilitasi siswa dalam belajar untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang maksimal dan proses kegiatan mengajar yang terarah dibutuhkan juga kegiatan pembelajaran yang berkualitas. Terdapat tiga komponen yang mendukung keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran yaitu guru, siswa, dan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan guru dalam proses mengajar dan akan membantu siswa dalam proses belajar (Putu et al., 2022). Maka, guru dituntut untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar.

Dalam mengembangkan media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan materi dapat tersampaikan dengan baik (Dwi Hariani, Wibowo and Nurhayati, 2022). Media pembelajaran banyak sekali macam dan jenisnya. Pemanfaatan berbagai jenis media yang ada dapat mendukung proses belajar, apalagi peran teknologi di zaman sekarang ini sudah terasa dan telah masuk ke segala aspek. Menurut Ariani, dkk menyatakan berbagai macam media pembelajaran diantaranya yaitu media yang tidak diproyeksikan, media yang diproyeksikan, media video, media audio, media berbasis komputer, dan multimedia (M. Chotibuddin, 2022).

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif menggunakan software *Adobe Flash*. Menurut Munir dalam buku yang berjudul *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan beberapa kumpulan media yang berisi teks, gambar, audio, dan video dan lain-lain yang disertai dengan interaksi dari pengguna yang seperti mendalami interaksi dua arah dengan media yang digunakan (Sari, Destrinelli and Pamela, 2022). Dengan adanya hal tersebut, siswa secara langsung ikut serta dalam penggunaan media dan memperoleh pengalaman secara langsung. Hal ini sesuai dengan *cone experience* atau kerucut pengalaman Edgar Dale yang menjadi salah satu gambaran untuk landasan mengenai penggunaan media dalam proses belajar (Fadli and Hakiki, 2020). Pengalaman langsung dapat memberikan makna dan informasi yang terkandung dengan lebih mudah, karena melibatkan semua indera.

Namun permasalahan yang masih sering ditemui di beberapa sekolah yaitu masih kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi dan keterbatasan kesediaan media yang sesuai dengan materi. Selain itu, guru juga kesulitan dalam menentukan bahan atau media pembelajaran yang tepat serta memiliki keefektifan yang tinggi. Media yang digunakan guru selama ini yaitu media pembelajaran yang disajikan dengan tekstual seperti buku, teks, dan LKS (Lestari and Wirasty, 2019). Juga tidak banyak guru yang sudah menggunakan media audio visual berupa PowerPoint dan Canva. Kurangnya media pembelajaran juga akan memengaruhi motivasi belajar siswa (Megantari, Margunayasa and Agustiana, 2021). Sejalan dengan penggunaan media konvensional tentunya membuat siswa menjadi semakin kurang

aktif dalam belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang menurun.

Nilai siswa yang menurun dikarenakan guru tersebut menggunakan cara belajar yang kurang menarik. Terutama dalam mata pelajaran IPA, siswa mengeluhkan bahwa materi pelajaran IPA sifatnya abstrak. Minat siswa pada mata pelajaran IPA kurang, sehingga berdampak pada pemahaman siswa tentang topik tersebut yang mengakibatkan nilai siswa rendah. Hal ini sesuai dengan rendahnya pengetahuan siswa yang dibuktikan oleh hasil PISA 2018 di bidang sains, di Indonesia hanya mendapat nilai sebesar 396 dan nilai tersebut berada dibawah nilai rata-rata OECD yaitu 500 (Putri, Ganing and Kristiantari, 2022).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri Gelam 2 dengan wali dari kelas VI mendapatkan hasil wawancara dan observasi yang mengatakan bahwa hasil belajar siswa dengan nilai KKM masih dibawah rata-rata dengan penyebab pemahaman siswa yang sangat minim pada muatan pelajaran IPA khususnya pada pokok bahasan planet dalam tata surya. Hal tersebut dikarenakan guru hanya menggunakan buku paket yang tersedia dan media visual PowerPoint saja, sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami materi secara rinci. Narasumber menyampaikan bahwa saat pemberian materi tersebut sangat diperlukan media dalam belajar karena di lingkungan sekitar materi tersebut tidak ada dan tidak dapat dijangkau serta diamati langsung oleh siswa.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran multimedia interaktif berbasis flash terhadap pembelajaran tematik integratif siswa kelas V SD. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar tematik siswa dengan menggunakan media berbasis flash pada kelas eksperimen adalah 85.70 lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media berbasis flash yaitu 71.10. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai kelas kontrol lebih kecil dibandingkan nilai kelas eksperimen yang mana kelas eksperimen menggunakan pembelajaran multimedia interaktif berbasis flash (Dewi, 2022).

Temuan penelitian yang lain juga terdapat pengaruh positif signifikan terhadap kemampuan berhitung siswa kelas 1 siswa SD Negeri Bina Harapan pada penambahan materi 1 sampai 20. Hasil dari data statistik deskriptif menunjukkan

bahwa nilai rata-rata = 88 pada kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata = 79 pada kelas kontrol. Sehingga media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada siswa kelas 1 (Sidik et al., 2020).

Penelitian lain yang relevan telah dilakukan pada peserta didik kelas V materi haji dengan perolehan rata-rata nilai (pretest) sebelum diberi perlakuan sebesar 60.23 sedangkan sesudah diberi perlakuan (posttest) diperoleh nilai rata-rata sebesar 69.55. Pada uji signifikansi atau uji t memberikan hasil  $dk = 21$  dan taraf signifikansi derajat kebebasan ( $df = n - 2 = 22 - 2 = 20$ ) maka diperoleh sebesar 2.086 dan sebesar 5.52. Hal tersebut menunjukkan bahwa ( $5.52 > 2.086$ ), yaitu menerima hipotesis penelitian. Dengan kata lain, metode pembelajaran multimedia berbasis flash player terhadap hasil belajar siswa berpengaruh signifikan (M. Chotibuddin, 2022).

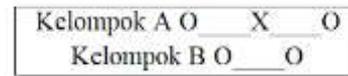
Maka berdasarkan permasalahan di atas, peneliti merancang metode belajar dengan penerapan media pembelajaran *Adobe Flash*. Penggunaan media ini dapat membuat pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Media ini akan membuat siswa tertarik untuk belajar karena dapat mengenal perkembangan teknologi yang dipakai di masa mendatang. Media belajar tersebut memiliki tujuan agar siswa dapat melakukan timbal balik secara positif dan membuat hasil nilai siswa membaik.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan apakah penggunaan *Adobe Flash* sebagai media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas VI materi sistem tata surya. Tujuan penelitian ini yaitu untuk dapat mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil prestasi siswa. Melalui media interaktif ini diharapkan mampu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan muatan IPA yang diberikan khususnya pada pembelajaran materi planet dalam tata surya.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan rancangan yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* atau eksperimen semu dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut buku yang berjudul *Research Design* oleh John W. Creswell menyatakan maksud dari desain ini yaitu kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) diseleksi tanpa prosedur penempatan

acak (without random assignment). Dua kelompok tersebut sama-sama dilakukan pre-test dan post-test tetapi hanya kelompok eksperimen (A) saja yang diberi treatment (Creswell, 2016).



**Gambar 1.** Rancangan Kelompok Kontrol Nonekuivalen

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Gelam 2 yang terbagi menjadi 3 kelas dengan total siswa sebanyak 98 siswa. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Sampel yang diambil sebanyak dua kelas yang mana kelas VI-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI-B sebagai kelas kontrol yang masing-masing kelas berjumlah 33 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes hasil belajar dengan bentuk soal pilihan ganda dan observasi. Instrumen penelitian diujicobakan kepada siswa kelas VI SD Negeri Gelam 2 yang tidak termasuk sampel penelitian. Dengan melakukan uji coba untuk memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas sebelum instrumen digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Setyaningsih, Rusijono and Wahyudi, 2020). Untuk validitas instrumen dihitung menggunakan rumus korelasi *pearson product moment*. Sedangkan untuk hitung reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Setelah terdapat pernyataan valid dan reliabel maka siswa dapat diberi instrumen.

Untuk menjawab rumusan masalah di penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan peneliti berupa uji t-test. Dalam uji-t terdapat dua syarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Untuk mengetahui apakah sampel yang dipakai untuk penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak ialah uji normalitas dengan menggunakan *One-sample Kolmogorov-Smirnov* di SPSS. Sedangkan untuk mengetahui apakah sampel yang dipakai dalam penelitian ini memiliki variansi yang sama (homogen) atau tidak disebut uji homogenitas yang menggunakan uji *Levene* di SPSS. Untuk menguji hipotesis menggunakan uji-t yang menyatakan apakah ada perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sudah diberikan perlakuan dengan media berbasis *Adobe Flash* dan yang tidak diberikan perlakuan atau pembelajaran secara konvensional. Uji-t

menggunakan rumus *Independent Sample T-Test* melalui software SPSS.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *Adobe Flash* terhadap prestasi belajar siswa. Data yang diperoleh dari siswa akan dianalisis dengan software SPSS. Sebelumnya peneliti melakukan uji validitas terlebih dahulu. Pada penelitian ini menggunakan instrumen tes pilihan ganda sebanyak 10 soal dengan alpha ( $\alpha = 0,05$ ). Adapun hasil validitas dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas

No. Soal	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Ket
1	0,427	0,361	Valid
2	0,415	0,361	Valid
3	0,572	0,361	Valid
4	0,394	0,361	Valid
5	0,382	0,361	Valid
6	0,378	0,361	Valid
7	0,681	0,361	Valid
8	0,676	0,361	Valid
9	0,460	0,361	Valid
10	0,415	0,361	Valid

Hasil dari uji validitas pada tabel diatas menunjukkan bahwa butir soal nomor 1 hingga nomor 10 dinyatakan valid. Karena nilai  $r_{hitung}$  melebihi nilai  $r_{tabel}$  ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ). Setelah semua butir soal valid, kemudian dilakukan perhitungan reliabilitas yang ditunjukkan pada tabel 2, menggunakan pengukuran *cronbach alpha* dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  menggunakan SPSS 26.0 *for windows*.

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.639	10

Berdasarkan hasil data reliabilitas diatas, instrument soal dapat dinyatakan reliabel dengan hasil yang didapat sebesar 0,639 dari 10 item soal. Disimpulkan bahwa nilai  $0,639 > 0,6$  yang artinya instrument soal bersifat reliabel. Hasil analisis data yang diperoleh dari kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan (treatment) menggunakan media *Adobe Flash* mendapat hasil yang lebih besar dari kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pada kelas

eksperimen dari hasil analisis data diperoleh nilai tertinggi yaitu 100 sebanyak 6 siswa dan nilai terendah yaitu 60 sebanyak 3 siswa dengan rata-rata yaitu 82,6. Pada kelas kontrol dari pengolahan analisis data diperoleh nilai tertinggi 100 sebanyak 10 siswa dan nilai terendah 50 sebanyak 2 siswa dengan nilai rata-rata yaitu 74. Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol.

Setelah dilakukan uji reliabilitas, lalu di uji normalitasnya. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan perhitungan uji *Kolmogorov-Smirnov* berbantuan dengan SPSS 26.0 *for windows* dengan taraf signifikan  $> \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ). Hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel 3, apabila dalam dua kelas tersebut didapatkan signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat dinyatakan berdistribusi normal.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

Posttest	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig.
Eksperimen	.153	30	.069
Kontrol	.154	30	.068

Dari tabel 3 diatas, perhitungan uji normalitas data dalam penelitian diperoleh nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen yaitu 0.069 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0.068 yang mana nilai tersebut melebihi nilai  $\alpha = 0,05$  sehingga  $0.069 > 0,05$  dan  $0.068 >$  dari 0,05. Hal tersebut sesuai dengan syarat uji normalitas data, peneliti menyimpulkan bahwa  $H_0$  diterima yang berarti data tersebut berdistribusi normal. Untuk mengetahui sampel penelitian bersifat homogen atau tidak dapat menggunakan uji homogenitas. Peneliti menggunakan uji Levene dengan syarat jika nilai signifikansi  $> \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka varian sampel dinyatakan homogen. Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based of Mean	.070	1	58	.792

Berdasarkan tabel diatas, nilai *Levene* ditunjukkan pada baris nilai based on mean yaitu 0.070 dengan nilai signifikan yang didapat yaitu  $0.792 > 0,05$  yang artinya ada kesamaan varians antar kelompok atau dapat dikatakan data tersebut homogen.

Selanjutnya peneliti menguji hipotesis menggunakan uji t (*Independent Sample T-Test*) untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok yang saling bebas. Dengan klasifikasi pengujian hipotesis diterima jika  $H_0$  diterima dan  $H_0$  ditolak pada taraf  $\alpha = 0,05$ , jika nilai Sig. (2-tailed)  $< \alpha = 0,05$ . Sebaliknya jika jika nilai Sig. (2-tailed)  $> \alpha = 0,05$ , berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Hasil uji hipotesis ditunjukkan pada tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Uji Independent Sample T-Test

	Levene's Test for Equality		t-test for Equality of Means			
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal variances assumed	.070	.792	.691	58	.492	1.667
Equal variances not assumed			.691	57.669	.492	1.667

Berdasarkan dari tabel perhitungan uji hipotesis tersebut, diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0.492 dengan taraf signifikansi 0.05. Sehingga dapat disimpulkan Sig. (2-tailed) = 0,492  $< \alpha = 0,05$  artinya  $H_0$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada pelajaran IPA khususnya materi planet dalam tata surya di kelas VI Sekolah Dasar.

## B. Pembahasan

Hasil penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* terhadap prestasi belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan perlakuan (pembelajaran emnggunakan media *Adobe Flash*) pada salah satu dari dua kelas yang dijadikan sampel penelitian. Untuk melihat ada tidaknya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media *Adobe Flash*, maka peneliti memberi *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) pada masing-masing kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji data yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan terhadap prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Diperoleh dari nilai rata-rata kelas eksperimen untuk *pretest* sebesar 65,3 dan *posttest* sebesar 82,6. Pada kelas kontrol nilai

rata-rata yang diperoleh untuk *pretest* sebesar 60,6 dan untuk *posttest* sebesar 74. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  juga diperoleh nilai Sig.  $< 0,05$  sehingga berdasarkan kriteria pengujian  $H_0$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* terhadap prestasi belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar.

Dari penjelasan diatas, terbukti bahwa media pembelajaran *Adobe Flash* memberikan dampak positif terhadap siswa. Berdasarkan dari hasil pengamatan selama proses pembelajaran siswa sangat antusias dalam memulai hingga akhir pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* menyajikan tampilan yang berbeda pada materi pembelajaran dengan menambahkan gambar, teks, suara, dan warna yang menarik bagi siswa, sehingga timbul rasa keingintahuan dan motivasi siswa dalam belajar.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan dari paparan data dan pembahasan diatas, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan pada media *Adobe Flash* terhadap prestasi belajar siswa di kelas VI pada materi tata surya. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 82,6 dan kelas kontrol sebesar 74. Selain itu, berdasarkan uji hipotesis dengan bantuan software SPSS menyatakan bahwa thitung berada di daerah penerimaan  $H_0$ , yaitu nilai signifikansi = 0,492  $< 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* terhadap prestasi belajar siswa kelas VI Sekolah Dasar.

### B. Saran

Setelah dilakukan penelitian ini, dapat menjadi acuan untuk menggunakan atau membuat media pembelajaran interaktif dengan model atau materi lain yang menarik dan kreatif sebagai penunjang proses pembelajaran. Supaya dapat tercipta pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

## DAFTAR RUJUKAN

Creswell, J.W., 2016. *RESEARCH DESIGN: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. 4th ed. PUSTAKA PELAJAR.

- Dewi, C., 2022. The Effect Of Flash-Based Interactive Learning Multimedia On The Thematic Learning Outcomes Of Grade 5 Students In Elementary School. *JP2SD*, 10(1), pp.12–21. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20026>.
- Dwi Hariani, N., Wibowo, S. and Nurhayati, E., 2022. Pengembangan Media Miniatur Sistem Tata Surya (Misitaya) Menggunakan Direct Instruction Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), pp.1089–1103. <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6224>.
- Fadli, R. and Hakiki, M., 2020. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(1), pp.9–15. <https://doi.org/10.52060/pti.v1i1.302>.
- Lestari, N. and Wirasty, R., 2019. Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), pp.349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>.
- M. Chotibuddin, 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Flash Player Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 15 Banjarwati Paciran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), pp.1–16. <https://doi.org/10.37286/ojs.v8i1.127>.
- Megantari, K., Margunayasa, I.G. and Agustiana, I.G., 2021. Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), p.139. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.34251>.
- Putri, A.G., Ganing, N.N. and Kristiantari, M.G.R., 2022. Video Animasi Materi Sistem Tata Surya Berorientasi Problem Based Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), pp.106–116. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.45842>.
- Putu, N., Wirantini, N., Astawan, G. and Gede Margunayasa, I., 2022. Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air. *Jurnal Edutech Undiksha*, [online] 10(1), pp.42–51. Available at: <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46558>
- Sari, R.A., Destrinelli and Pamela, I.S., 2022. Desain Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran IPA Materi Menjelajah Angkasa Luar di Kelas VI Sekolah Dasar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. 4, pp.11126–11136.
- Sari, S.M. and Ganing, N.N., 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), pp.288–298. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848>.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R. and Wahyudi, A., 2020. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), pp.144–156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>.
- Sidik, G.T., Kelana, J.B., Altaftazani, D.H. and Firdaus, A.R., 2020. THE EFFECT OF MACROMEDIA FLASH BASED LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE ABILITY TO CALCULATE OF STUDENTS IN ELEMENTARY SCHOOL. *PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, [online] 4(2), p.241. <https://doi.org/10.22460/pej.v4i2.1805>.