



## **PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN ADOBE FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 107399 BANDAR KHALIPAH**

**Haazimah Ulfah<sup>1</sup>, Waliyul Maulana Siregar<sup>2</sup>, Irsan<sup>3</sup>, Apiek Gandamana<sup>4</sup>,  
Edizal Hatmi<sup>5</sup>**

1,2,3,4,5Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Medan

Email: [haazimahulfah83285@gmail.com](mailto:haazimahulfah83285@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3157>

Article info:

Submitted: 26/05/25

Accepted: 24/08/25

Published: 30/08/25

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Multimedia Interaktif Berbantuan *Adobe Flash* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 103799 Bandar Khalipah. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Quasi Experiment*. Sampel penelitian ini menggunakan keseluruhan siswa kelas V. Populasi pada penelitian di kelas V dengan total keseluruhan siswa sebanyak 40 orang. Instrumen penelitian menggunakan tes *pretest* dan *posttest* yang telah melalui Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Tingkat Kesukaran, Uji Daya Pembeda. Teknik analisis dilakukan melalui Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa diperoleh rata-rata pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yaitu 17,7 dan diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan yaitu 10,27. Pada kelas kontrol nilai rata-rata setelah diberikan perlakuan 10,3 dan diperoleh nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan 7,7. Uji normalitas data *post-test* diketahui  $0,62 > 0,05$  pada kelas eksperimen dan  $0,058 > 0,05$  pada kelas kontrol, dapat dinyatakan kedua kelompok berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan dengan ketentuan nilai signifikansi  $> 0,05$  bernilai  $0,215 > 0,05$  dinyatakan sampel pada kedua kelompok memiliki varians yang sama. Uji hipotesis dilakukan dengan ketentuan nilai signifikansi (*2 tailed*)  $< 0,05$  artinya Ha diterima Ho ditolak. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi (*2 tailed*)  $0,001 < 0,05$ , membuktikan Ha diterima Ho ditolak, artinya terdapat pengaruh multimedia interaktif berbantuan *adobe flash* terhadap hasil belajar pada materi keberagaman budaya indonesiaku pada kelas V SDN 103799 Bandar Khalipah.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif Berbantuan *Adobe Flash*, Hasil Belajar, Keberagaman Budaya Indonesiaku.

### **1. PENDAHULUAN**

Pada hakikatnya manusia dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, keduanya saling berkaitan. Pendidikan adalah fenomena yang fundamental, dimana ada kehidupan disitu pasti ada pendidikan. Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SISDIKNAS) Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan adalah 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.

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah tidak lepas dari kegiatan pembelajaran. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS ) & Wajib Belajar “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber



belajar pada suatu lingkungan belajar. Belajar adalah salah satu kebutuhan manusia, terutama seorang peserta didik. Dengan belajar anak mendapatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang 2 berguna bagi kehidupannya. Agar kegiatan belajar berjalan dengan baik, dibutuhkan peran yang baik dari seluruh pihak yang terkait, yaitu guru, siswa, orang tua serta sarana dan prasarana yang mendukung. Disamping itu seorang guru dapat menggunakan sebuah metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik agar tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki banyak teori dan pembahasan. Siswa akan banyak mengalami kesulitan dan kejemuhan dalam belajar Pendidikan Pancasila karena cara mengajar guru yang setiap harinya ceramah tanpa adanya penerapan pendekatan dan model pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan antusias terhadap materi yang disampaikan. Dalam proses pembelajaran banyak sekali metode yang dapat diterapkan agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran kehadiran multimedia mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan multimedia sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan multimedia. Multimedia dapat menyampaikan pesan yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Mengingat pentingnya media pembelajaran di atas, maka dituntut seorang guru agar mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disajikan, sehingga hal tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Dalam Depdiknas (2006, h. 271) menyatakan bahwa “Bidang studi PKn juga merupakan 3 bidang studi yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”. Untuk mencapai sasaran dan target di atas guru harus mampu melaksanakan penataan alat, bahan, dan media atau sumber belajar agar dapat dilihat dan mudah digunakan oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila SD adalah Multimedia Interaktif Berbantuan Adobe Flash yang bermanfaat untuk mengkongkritkan hal-hal yang bersifat abstrak ke dalam bentuk teks, grafis, gambar, foto, audio dan animasi.

Bahan pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh siswa, apalagi bagi peserta didik di era sekarang sudah mengenal teknologi. Siswa akan cepat merasa bosan dan kelelahan disebabkan penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Jadi guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan multimedia animasi pembelajaran. Dilihat dari hasil observasi yang penulis lakukan di SDN 103799 Bandar Khalipah, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, bahwa guru belum memanfaatkan media yang sesuai dan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menjadi media belajar dalam kegiatan belajar mengajar, meskipun fasilitas disekolah cukup memadai seperti LCD, Proyektor dan Laptop untuk mendukung proses belajar mengajar, hal tersebut dalam menyajikan suatu materi pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga hal ini menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dan kurang memahami konsep pembelajaran yang disajikan, hal ini 4 tergambar dari hasil belajar peserta didik pada saat evaluasi setelah pembelajaran berakhir.

Berikut daftar nilai siswa kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah dalam pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Jati Diriku dan Lingkungan.

**Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesiaku Siswa Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah T.A 2023/2024**

KKM	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik		Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
			Tuntas	Tidak Tuntas		



70	V-A	23	10	13	43,5%	56,5%
	V-B	18	8	10	44,4%	55,6%

Berdasarkan tabel tersebut nilai ulangan harian siswa dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKTP pada pelajaran Pendidikan Keberagaman Budaya Indonesiaku T.A 2023/2024, hal ini dapat di lihat dari 23 jumlah keseluruhan kelas V-A dan 18 jumlah keseluruhan kelas V-B, persentase pada siswa/i yang tuntas dan memenuhi KKM pada kelas VA adalah 43,5%. Persentase siswa/i yang tidak tuntas dan tidak memenuhi KKM pada kelas V-A adalah 56,5%. Persentase peserta didik yang tuntas dan memenuhi KKM pada kelas V-B adalah 44,4%. Persentase peserta didik yang tidak tuntas dan tidak memenuhi KKM pada kelas V-A adalah 55,6%. Salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, hanya memberikan materi dan latihan soal, serta tidak ada media pembelajaran interaktif yang mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa/i di SDN 103799 Bandar Khalipah masih tergolong rendah.

Penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini seperti yang dilakukan oleh Wahyu Pratama Aribowo dan Sukarjo tahun 2022 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Adobe Flash Berbasis Budaya Untuk Menigkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Kelas V SDN Kertomulyo 01 Kabupaten Pati.” Adapun hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest = 52,78 sedangkan nilai rata-rata posttest 6 = 86,67. Hal tersebut artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil beajar IPS antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif adobe flash berbasis budaya.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk membahas “Pengaruh Multimedia Interaktif Berbantuan Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Pada Pendidikan Pancasila Kelas V Sdn 107399 Bandar Khalipah”

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis dari penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan pendekatan Quasi Experimental Design. Pada metode eksperimen terdiri dari dua jenis yaitu Pre-Experimental Design dan True Experimental Design. Sedangkan Quasi Experimental Design merupakan pengembangan dari True Experimental. Quasi Experimental Design memiliki kelompok kontrol, akan tetapi tidak berfungsi sepenuhnya dalam mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Quasi Experimental Design digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan dalam penelitian. Bentuk desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Grup Design, dimana design ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya terhadap variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimennya, Quasi eksperimental design digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian (Sugiyono, 2017, h.63-64).

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas V A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa, dimana kelas experimen ini peserta didiknya lebih aktif dan lebih menonjol dalam proses pembelajaran, sedangkan di kelas V B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa lebih pasif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh Multimedia Interaktif Berbantuan Adobe Flash terhadap Hasil Belajar Siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, soal tes dan dokumentasi. Metode kuisioner Wawancara terapkan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti mau melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan dan potensi yang perlu diteliti di lokasi penelitian dengan cara melakukan proses tanya jawab dengan responden. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang ada sehingga dapat dijadikan sebagai



penelitian. Teknik pengumpulan data dengan wawancara terhadap guru kelas V-A Bandar Khalipah ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan atau kendala yang terdapat di V-A SDN 107399 Bandar Khalipah.

Soal tes merupakan alat ukur untuk memperoleh informasi hasil belajar peserta didik. Pada penelitian pengaruh ini, Tes diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Memberikan soal tes kemampuan siswa yaitu dengan memberikan 40 soal pilihan berganda dalam bentuk pre-test dan post-test. Tujuan dari pemberian soal pre-test adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan oleh peneliti dan post-test untuk mengetahui kemampuan siswa setelah penggunaan Multimedia Interaktif berbantuan Adobe Flash pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung

Uji Validitas tes adalah tingkat sesuatu tes mampu mengukur apa yang hendak diukur. Untuk memperoleh hasil validitas instrumen terlebih dahulu diuji cobakan di kelas uji coba. Untuk mengetahui validitas tes yang diuji rumus yang digunakan adalah korelasi product moment pearsons yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi skor butir dengan skor total

N : banyak subjek diuji coba

$\sum X$  : jumlah skor butir

$\sum Y$  : jumlah skor total

$\sum XY$  : hasil perkalian dari skor tiap butir dengan jumlah skor total

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 95% dan ( $\alpha = 0,05$ ) maka instrumen tersebut dikatakan “valid” dan sebaliknya jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka instrumen tersebut dikatakan “tidak valid”.

Uji reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata reliability yang mempunyai asal kata rely yang artinya percaya dan reliabel yang artinya dapat dipercaya. Keterpercayaan berhubungan dengan ketepatan dan konsistensi. Menurut Khairinal (2016, h. 347-349). Uji Reabilitas Instrument merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu hasil pengukuran relatif konsisten. Kuesioner/angket disebut reliable apabila pengukuran di ulangi dua kali atau lebih berulang kali dan hasilnya tetap sama. Pengukuran reliabilitas yang ada pada penelitian ini berbantuan program Microsoft Office Excell. Adapun rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus Alpa Cronbah Sumandi Suryabrata (2017, h. 28) . yaitu sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas tes yang dicari

n = Jumlah butir soal

$\sum \sigma_i^2$  = Jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sigma_t^2$  = Varians total

Dengan rumus variasi yakni  $r_{11} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 95% atau  $\alpha = 5\%$  maka soal seluruh angket dianggap “reliable”. Begitu juga sebaliknya, jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka instrumen tersebut dikatakan “tidak reliable”. Untuk menafsirkan hasil perhitungan dapat dilihat dari koefisien korelasi.

**Tabel 2. Interpretasi Koefisien Korelasi**



Koefisien r	Interpretasi
0,000-0,199	sangat rendah
0,200-0,399	Rendah
0,400-0,599	Sedang
0,600-0,799	Tinggi
0,800-1,000	sangat tinggi

Uji Tingkat Kesukaran Soal berpacu dengan sejauh mana pertanyaan atau tugas dalam suatu tes atau ujian yang di anggap sulit oleh siswa. Penilaian Tingkat kesukaran membantu pengembangan instrument evaluasi atau ujian untuk memahami seberapa baik siswa dapat menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas tertentu. Dengan klasifikasi kriteria indeks kesukaran soal dapat dilihat melalui tabel berikut: Analisis data tingkat kevalidan produk Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Web2apk Builder untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, proses validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dirancang. Pertanyaan dalam instrumen disesuaikan dengan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini:

**Tabel 3. Kriteria Indeks Kesukaran Soal**

Besar P	Interpretasi
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013, hal. 210)

Daya beda soal memiliki indeks berkisar antara 0,00-1,00. Uji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan rumus berikut:

**Tabel 4. Kriteria Pembeda Soal**

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
$0,00 \leq D \geq 0,19$	Jelek
$0,20 \leq D \geq 0,39$	Cukup
$0,40 \leq D \geq 0,69$	Baik
$0,70 \leq D \geq 1,00$	Sangat Baik

Sumber: Arikunto (2013, h. 218)

Teknik analisis data merupakan proses mengolah data yang didapatkan setelah melakukan penelitian. Analisis data adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menyajikan data berdasarkan variabel dan jenis responden, serta melakukan hipotesis yang telah diajukan. Penelitian ini memuat Teknik analisis data kuantitatif yaitu data berdasarkan angka yang diperoleh dari lapangan, kemudian dianalisis dengan statistik. Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah rumus uji-t melalui aplikasi SPSS 20 for windows.

Uji normalitas adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya persebaran data yang akan dianalisis. Uji normalitas data penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan komputer program SPSS 20 for windows dengan taraf signifikan 0,05. Apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal dan begitu sebaliknya. Adapun caranya yaitu terlebih dahulu menentukan pedoman pengambilan Keputusan: 1. Nilai Sig.  $< 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal 2. Nilai Sig.  $> 0,05$  dinyatakan data bertistribusi normal



Uji homogenitas dilakukan mengetahui apakah peserta didik mempunyai variansi yang sama atau tidak. Uji homogenitas merupakan uji prasyarat dalam analisis statistik yang harus dibuktikan apakah dua atau lebih kelompok data sampel yang berasal dari populasi dengan varians yang sama atau tidak (Widana dan Muliani, 2020, h. 85) menurut Sugiyono dan Susanto (2017, h. 199) homogenitas berfungsi untuk mengetahui apakah ada dua data penelitian memiliki kesamaan variansi. Uji homogenitas dua varians terhadap hasil data pre-test dan post-test pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 20 for windows. Menurut Arifin (2017, h. 98) kriteria Keputusan dalam uji homogenitas pada SPSS, yaitu sebagai berikut: 1. Apabila nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen 2. Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen Perhitungan Uji homogenitas pada penelitian ini dibantu dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 for Windows rumus yang digunakan adalah levene test.

Uji hipotesis adalah prosedur statistik yang digunakan untuk membuat keputusan mengenai kebenaran suatu pernyataan atau hipotesis berdasarkan data yang dikumpulkan dari populasi. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t/T-test. Uji-t/T-test digunakan untuk mempengetahui pengaruh sesuatu. Untuk dapat membandingkan sebelum dan sesudah treatment atau membandingkan kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen, maka digunakan uji-t/ T-test dengan rumus:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Sumber: Sugiono (2017, h. 273)

Keterangan:

- $t$  : distribusi atau luas daerah yang dicapai
- $x_1$  : skor rata-rata kelas eksperimen
- $x_2$  : skor rata-rata kelas kontrol
- $n_1$  : jumlah siswa pada kelompok 1
- $n_2$  : jumlah siswa pada kelompok 2
- $s$  : simpangan baku

Kriteria pengujian adalah :  $H_0$  diterima apabila harga thitung  $<$  ttabel dan  $H_a$  ditolak  $H_a$  diterima apabila harga thitung  $>$  ttabel dan  $H_0$  ditolak Perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus uji-t dilakukan dengan bantuan menggunakan program SPSS 20 for windows, Kriteria pengujiannya dengan membandingkan nilai signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan Tingkat kepercayaan 95%. Apabila nilai signifikansi (2 tailed)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Apabila nilai signifikansi (2 tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.  $H_a$  = Terdapat pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif berbantuan Adobe Flash terhadap hasil belajar siswa pada Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah.  $H_0$  = Tidak terdapat pengaruh pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif berbantuan Adobe Flash terhadap hasil belajar siswa Pendidikan Pancasila Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbantuan Adobe Flash dan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional dan mengetahui apakah terdapat pengaruh video



animasi berbantuan Adobe Flash terhadap hasil belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya indonesiaku sekitar kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 107399 Bandar Khalipah dengan total populasi sebanyak 40 siswa. Dimana di kelas V A sebanyak 20 siswa dan di kelas V B sebanyak 20 siswa. Pendekatan yang peneliti gunakan ialah pendekatan kuantitatif Quasi Eksperimen dengan desain penelitian Nonequivalent Contol Group Design untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh setelah dilakukan perlakuan (treatment) di kelas. Pada tahap awal peneliti memberikan soal pretest yang berjumlah 30 soal kepada peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana soal pretest tersebut peneliti dapat mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Dan pada saat posttest diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol peneliti dapat mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan di kelas.

Hasil Uji Instrumen untuk mengetahui tingkat keasahan (validitas) dan keandalan (reliabilitas) dari instrumen yang dipakai sebelum digunakan sebagai alat pengambil data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diuji melalui tahap perhitungan uji keasahan, ketepatan. Instrumen yang dapat dipakai dalam penelitian merupakan instrument yang sudah memenuhi kriteria hasil uji instrumen tersebut. Butiran instrument tes yang di uji cobakan pada penelitian ini terdiri dari 30 soal pilihan ganda. Uji validitas di dalam peneltian ini dilakukan dengan menguji kelas yang telah mempelajari materi operasi hitung. Perhitungan dilakukan berbantuan rumus korelasi Product Moment. Kriteria yang digunakan adalah jika  $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$  pada taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ), maka butir soal dipastikan valid. Sebaliknya, apabila  $r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}}$ , maka butir soal tersebut dipastikan tidak valid. Sampel yang dipergunakan dalam perhitungan ini yaitu siswa kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah berjumlah sebanyak 25 siswa, dan soal uji berjumlah 30 butir soal pilihan berganda.



Berdasarkan perhitungan dengan rumus korelasi product moment berbantuan perangkat lunak Microsoft Office Excell diperoleh r tabel dengan Taraf signifikansi ( $\alpha = 0,05$ ) = 0, hasil uji validitas dinyatakan dalam tabel dibawah:

**Tabel 5. Hasil Uji Validitas Tes**

No Soal	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,52	0,39	Valid
2	0,43		Valid
3	0,49		Valid
4	0,52		Valid
5	-0,41		Tidak Valid
6	0,45		Valid
7	0,48		Valid
8	0,62		Valid
9	0,48		Valid
10	-0,12		Tidak Valid
11	0,42		Valid
12	0,52		Valid
13	0,43		Valid
14	-0,26		Tidak Valid
15	0,56		Valid
16	0,41		Valid
17	0,03		Tidak Valid
18	0,44		Valid
19	0,16		Tidak Valid
20	0,45		Valid
21	0,67		Valid
22	-0,14		Tidak Valid
23	0,45		Valid
24	0,12		Tidak Valid
25	0,10		Tidak Valid
26	0,02		Tidak Valid
27	0,56		Valid
28	0,54		Valid
29	-0,24		Tidak Valid
30	0,42		Valid

Tabel Validitas menunjukkan bahwa dari 30 soal uji coba validitas hanya 20 butir soal dapat dikategorikan Valid dan 10 soal Tidak Valid. Artinya untuk penelitian ini akan menggunakan 20 soal dengan keterangan valid dari hasil pengujian validitas yang telah dilakukan.

Tes Uji reliabilitas yaitu langkah berikutnya dalam pengujian instrumen penelitian setelah uji validitas. Soal tes yang telah divalidasi kemudian diuji reliabilitasnya agar memastikan instrument yang digunakan mampu mengumpulkan data yang dapat dipastikan. Dalam pengujian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan rumus Cronbach-Alpha, dengan kriteria  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  pada taraf kesalahan ( $\alpha =$



0,05). apabila  $r_{hitung} \geq 0,05$ , berarti instrument dinyatakan reliabel, sedangkan jika  $r_{hitung} \leq 0,05$ , berarti instrument dianggap tidak reliabel. Dibawah ini adalah Tabel hasil perhitungan pengujian reliabilitas menggunakan rumus Cronbach-Alpha menggunakan Microsoft Excell :

**Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes**

Variabel	R <sub>11</sub>	Keterangan
Hasil Belajar	0,841	Reliabel

Berdasarkan hasil pengujian diatas, hasil pengujian memperoleh  $r_{11} = 0,841$  dimana hal ini menunjukkan bahwa  $r_{11} \geq 0,05$  sehingga dapat dinyatakan bahwa Instrument soal test termasuk reliabel dan dengan kategori Sangat Tinggi.

Hasil Uji Tingkat Kesukaran Pengujian Tingkat kesulitan/kesukaran ini dilaksanakan agar dapat melihat Tingkat kesulitan pada tiap-tiap butir soal yang telah dinyatakan valid sebanyak 20 soal. Proses pengujian dan perhitungan dilaksanakan dengan bantuan program Microsoft Office Excell dengan menggunakan rumus  $P = B : JS$ . Hasil Pengujian menggunakan bantuan program Microsoft Excell dinyatakan dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 7. Hasil Uji Tingkat Kesukaran**

No Soal	Jumlah Jawaban Benar	Jumlah Seluruh Siswa	Taraf Kesukaran Tes	Kriteria
1	19	25	0,76	Mudah
	15		0,6	Mudah
3	15		0,6	Mudah
4	23		0,92	Mudah Sekali
5	18		0,72	Mudah
6	14		0,56	Sedang
7	22		0,88	Mudah
8	13		0,52	Sedang
9	16		0,64	Mudah
10	23		0,92	Mudah Sekali
11	17		0,68	Mudah
12	16		0,64	Mudah
13	10		0,4	Sukar
14	16		0,64	Mudah
15	19		0,76	Mudah
16	14		0,56	Sedang
17	17		0,68	Mudah
18	7		0,28	Sukar
19	19		0,76	Mudah
20	7		0,28	Sukar

Keterangan :

B = Jumlah Jawaban Benar

JS = Jumlah Seluruh Siswa

TK = Taraf Kesukaran Tes



Uji daya pembeda tes ini dilaksanakan berbantuan program/aplikasi Microsoft Office Excel dengan menggunakan rumus  $D = BAJA - BBJB$  dan setelah ditemukan hasilnya maka akan diklasifikasikan sesuai dengan keterangan yang ada pada tabel kriteria. Uji daya pembeda ini dilaksanakan untuk mencari dan membedakan siswa dari kelompok atas dan bawah sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Setelah menguji daya beda tes menggunakan Microsoft Office Excel, hasil bahwa 10 butir soal diklasifikasikan sebagai sangat baik, 2 butir soal diklasifikasikan sebagai baik, 3 butir soal diklasifikasikan sebagai cukup, dan 5 butir soal yang diklasifikasikan sebagai kurang baik. Hasil pengujian ini dinyatakan dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 8. Hasil Uji Daya Beda Tes**

No Soal	BA	JA	BB	JB	D	Kriteria
1	11	13	8	12	0,18	Kurang baik
2	11	13	4	12	0,51	Sangat baik
3	10	13	5	12	0,35	Baik
4	13	13	10	12	0,17	Kurang baik
5	12	13	6	12	0,42	Sangat baik
6	11	13	3	12	0,60	Sangat baik
7	13	13	9	12	0,25	Cukup
8	11	13	2	12	0,68	Sangat baik
9	11	13	5	12	0,43	Sangat baik
10	13	13	10	12	0,17	Kurang baik
11	11	13	6	12	0,35	Baik
12	11	13	5	12	0,43	Sangat baik
13	8	13	2	12	0,45	Sangat baik
14	10	13	6	12	0,27	Cukup
15	10	13	9	12	0,02	Kurang baik
16	11	13	3	12	0,60	Sangat baik
17	12	13	5	12	0,51	Sangat baik
18	7	13	0	12	0,54	Sangat baik
19	11	13	8	12	0,18	Kurang baik
20	5	13	2	12	0,22	Cukup

Setelah melakukan pretest dan posttest pada siswa kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah yang diberikan oleh peneliti maka, dapat diperoleh nilai hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif siswa diajarkan dengan menggunakan video animasi berbantuan Adobe Flash di kelas eksperimen dan metode konvensional di kelas kontrol. Adapun tujuan nya yaitu untuk melihat perubahan siswa dalam belajar dengan menggunakan video animasi berbantuan Adobe Flash dan untuk mengetahui adakah pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan video animasi berbantuan Adobe Flash pada kelas eksperimen dan menggunakan metode pembelajaran konvensional pada kelas kontrol.

Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen Hasil belajar yang dilakukan pada kelas eksperimen menggunakan Video Animasi Berbantuan Adobe Flash yang dimana hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 9. Hasil Belajar Kelas Eksperimen**

No	Responden	Nilai	
		Pretest	Posttest



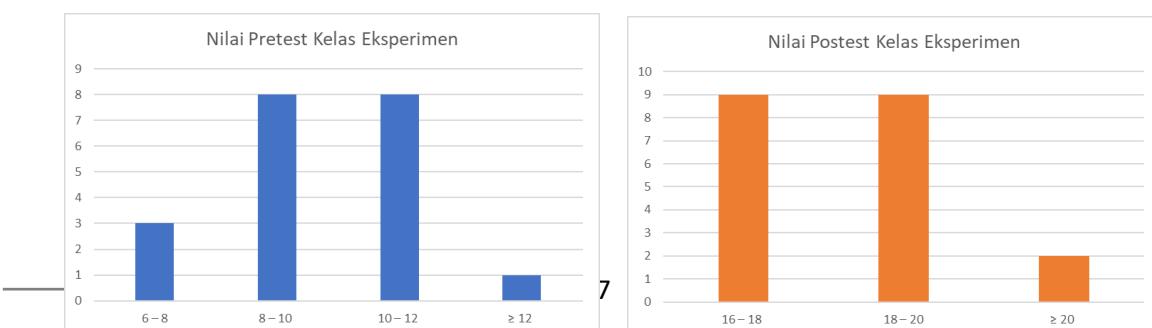
1	ANF	11	18
2	AI	10	20
3	AK	13	17
4	ARP	11	18
5	BS	8	18
6	MA	9	19
7	MA	10	17
8	MB	7	18
9	MR	8	17
10	MRI	9	18
11	MS	6	16
12	NK	11	17
13	RA	8	16
14	RH	11	17
15	RS	9	18
16	SY	8	18
17	PS	7	16
18	VPA	10	17
19	WI	8	19
20	ZA	10	20

Berdasarkan hasil belajar siswa diatas, maka dijelaskan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 10. Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen**

Pretest			Posttest		
Interval	Frekuensi	Persentase	Interval	Frekuensi	Persentase
6 – 8	3	15 %	16 – 18	9	45 %
8 – 10	8	40 %	18 – 20	9	45 %
10 – 12	8	40 %	≥ 20	2	10 %
≥ 12	1	5 %			

Berdasarkan Nilai Distribusi Frekuensi dari data nilai Pretest dibentuk menjadi histogram data kelompok sebagai berikut:

**Gambar 1. Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen**



Pada tabel 10 dan gambar 1 di atas menyatakan bahwa frekuensi pretest dan posttest peserta didik di kelas eksperimen dengan menggunakan Multimedia Interaktif Berbantuan Adobe Flash memiliki nilai pretest dengan nilai 6-8 yang memiliki frekuensi 3 (15%), nilai 8-10 dengan frekuensi 8 (40%), nilai 10-12 yang memiliki frekuensi 8 (40%), dan nilai diatas 12 dengan frekuensi 1 (5%). Pada hasil posttest memiliki nilai 16-18 dengan frekuensi 9 (45%), nilai 18-20 dengan frekuensi 9 (45%), nilai diatas 20 yang memiliki frekuensi 2 (10%). Berdasarkan data diatas, maka kecenderungan distribusi frekuensi pada pretest kelas eksperimen adalah 8-10 dan 10-12 serta pada posttest ialah 16-18 dan 18-20.

Data Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol Hasil Belajar yang dilakukan pada kelas kontrol tanpa menggunakan Multimedia Interaktif Berbantuan Adobe Flash dan hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 11. Hasil Belajar Kelas Kontrol**

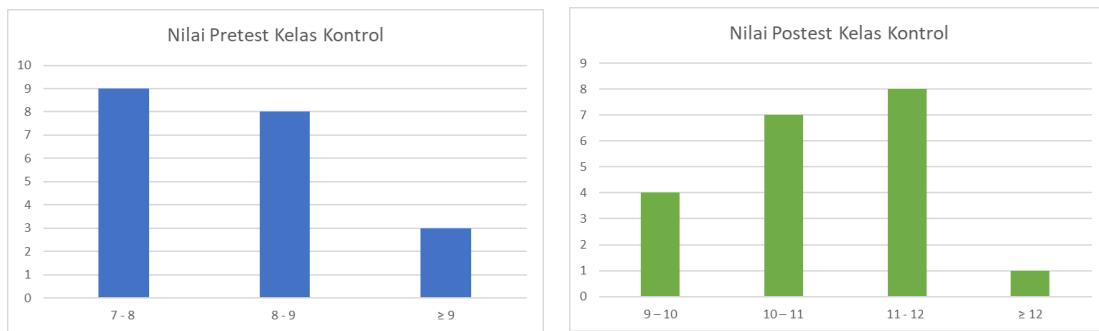
No	Responden	Nilai	
		Pretest	Posttest
1	AZP	8	9
2	AR	9	11
3	AH	7	10
4	ASB	7	11
5	BHB	7	11
6	FA	9	10
7	IPAS	9	11
8	KPN	7	9
9	MQ	8	12
10	MA	8	9
11	MI	7	10
12	MNA	7	11
13	MY	8	10
14	RF	7	9
15	RA	8	10
16	RS	8	11
17	RR	7	10
18	ZAP	8	11
19	AF	8	10
20	KVHS	7	11

Berdasarkan hasil belajar siswa diatas, maka dijelaskan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

**Tabel 12. Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Kelas Kontrol**



Pretest			Posttest		
Interval	Frekuensi	Persentase	Interval	Frekuensi	Persentase
7 – 8	9	45 %	9 – 10	4	20 %
8 – 9	8	40 %	10 – 11	7	35 %
$\geq 9$	3	15 %	11-12	8	40 %
			$\geq 12$	1	5 %

**Gambar 2. Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Kelas Kontrol**

Pada tabel 12 dan gambar 2 diatas menyatakan bahwa frekuensi pretest dan posttest peserta didik di kelas kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional memiliki nilai pretest dengan nilai 7-8 yang memiliki frekuensi 9 (45%), nilai 8-9 dengan frekuensi 8 (40%), dan nilai diatas 9 yang memiliki frekuensi 3 (15%). Pada hasil posttest memiliki nilai 9-10 dengan frekuensi 4 (20%), nilai 10-11 dengan frekuensi 7 (35%), nilai 11-12 yang memiliki frekuensi 8 (40%), dan nilai diatas 12 dengan frekuensi 1 (5%). Berdasarkan data diatas, maka kecenderungan distribusi frekuensi pada pretest kelas kontrol adalah 7-8 dan pada posttest ialah 11-12. Berdasarkan tabel distribusi frekuensi kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dijabarkan pada tabel analisis deskriptif statistik pada tabel berikut:

**Tabel 13. Hasil Deskriptif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Hasil Data	N	Jumlah Nilai	Rata rata	Standar Deviasi	Varians	Minimum	Maksimum	Range
Pretest Kontrol	20	154	7,7	0,73	0,53	7	9	2
Posttest Kontrol	20	206	10,3	0,86	0,74	9	12	3
Pretest Eksperimen	20	205	10,27	0,85	0,72	9	12	3
Posttest Eksperimen	20	354	17,7	1,174	1,379	16	20	4

Berdasarkan hasil belajar pretest dan posttest kelas eksperimen dan kontrol pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa di kedua kelas memiliki peningkatan. Hasil belajar pretest di kelas eksperimen



memiliki rata-rata 10,27 (pretest) menjadi 17,7 (posttest). Hasil belajar pretest di kelas kontrol memiliki rata-rata 7,7 (pretest) menjadi 10,3 (posttest).

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini ditentukan uji normalitas dengan menggunakan uji statistik dengan bantuan program SPSS yaitu uji Shapiro-Wilk dilakukan dengan bantuan program aplikasi SPSS 20.0 dikarenakan jumlah sampelnya sedikit ( $<100$ ). Berikut Hasil normalitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 14. Uji Normalitas**

Test of Normality				
Hasil Belajar	Kelas	Shapiro Wilk		
		Statistic	df	Sig.
	Pretest Kontrol	0.915	20	0.080
	Postest Kontrol	0.908	20	0.058
	Pretest Eksperimen	0.960	20	0.538
	Postest Eksperimen	0.909	20	0.62

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS

Uji normalitas di atas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi tersebut normal atau tidak. Kondisi yang digunakan adalah jika nilai (Asymp. Sig.  $> 0,05$  maka hasilnya dikatakan normal. Sebaliknya jika nilai sig  $< 0,05$  maka hasilnya dikatakan tidak normal. Dari hasil uji normalitas diatas item pretest pada kelompok eksperimen diperoleh (Sig = 0.538) dan item Posttest diperoleh (Sig = 0.62) menunjukkan bahwa uji normalitas berdistribusi normal (Sig  $> 0,05$ ), kemudian item pretest diperoleh pada kelompok kontrol (Sig = 0.080) dan diperoleh butir posttest (Sig = 0.058) juga menyatakan uji normalitas berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan apakah siswa dikelas mempunyai variasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dihitung dengan bantuan SPSS 20.0 kriteria Keputusan pada uji homogenitas dengan bantuan SPSS sebagai berikut: 1. Apabila nilai signifikan  $> 0,05$  maka data dinyatakan homogen 2. Apabila nilai signifikan  $< 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen Berdasarkan uji homogenitas yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diperoleh hasil masing-masing yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 15. Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance						
Hasil Belajar			Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean		1.591	1	38	0.215
	Based on Median		1.113	1	38	0.298
	Based on Median and with adjusted df		1.113	1	34.728	0.299
	Based on trimmed mean		1.675	1	38	0.203

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS



Dari output hasil uji homogenitas di atas menunjukkan sig 0,215 dapat dijelaskan bahwa nilai sig > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji menunjukkan data bersifat homogen.

Uji hipotesis dilakukan dengan uji “t” untuk mengetahui pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif berbantuan Adobe Flash terhadap hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t dengan sampel 40 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui pemberian uji tes soal. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Dasar pengambilan keputusan uji-t adalah sebagai berikut: a. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima. b. Jika nilai signifikansi (2-tailed) >, maka Ho diterima dan Ha ditolak.

**Tabel 16. Hasil Uji Hipotesis**

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Man
<b>Hasil Belajar</b>	Posttest Eksperimen	20	17.70	1.174	0.263
	Posttest Kontrol	20	10.27	0.852	0.190

Berdasarkan output tabel di atas, data hasil uji-t pada tabel menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada nilai siswa kelas V A (Menggunakan Multimedia Interaktif Berbantuan Adobe Flash) dengan hasil ( $M = 17.70$ ,  $SD = 1.174$ ) dan nilai siswa kelas V B (Menggunakan Metode Konvensional) dengan ( $M = 10.27$ ,  $SD = 0.852$ ),  $t$  hitung = 22.907, nilai sig (2 tailed) = 0,001 < 0,05. Maka Ho ditolak dan Ha diterima. dan dapat disimpulkan terdapat pengaruh Multimedia Interaktif berbantuan Adobe Flash terhadap hasil belajar pada materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan ketika menggunakan Multimedia Interaktif Berbantuan Adobe Flash terhadap hasil belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan data hasil observasi dengan proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan selama ±1 (satu) bulan di SDN 107399 Bandar Khalipah. Dimana sebagai sampel kelas eksperimen adalah kelas VA dan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas VB diperoleh bahwasanya hasil belajar rendah diakibatkan oleh pembelajaran dengan cara konvensional (ceramah), untuk nilai rata-rata skor kelas kontrol diapatkan angka 7,7 pada saat pretest dan 10,3 sebagai posttest (hasil belajar) hal ini serupa dengan apa yang disampaikan oleh Prastowo (2015) yang mengemukakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional, guru menjadi satu-satunya sumber informasi. siswa mendengarkan ceramah dari guru, menulis catatan, dan mengerjakan latihan-latihan yang diberikan oleh guru. Sehingga metode ini kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Sedangkan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif berbantuan Adobe Flash dimana mereka memperoleh rata-rata skor di angka 10,27 saat pretest dan 17,7 sebagai posttest (hasil belajar). Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu menguji validasi dari instrument penelitian yaitu soal berbentuk pilihan berganda dengan jumlah 30 butir soal dengan materi Keberagaman Budaya Indonesia yang akan digunakan sebagai bahan pretest dan posttest terhadap kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah, hasil uji validasi menunjukkan bahwa dari 30 butir soal yang akan diujikan hanya 20 soal yang dikatakan valid dan 10



soal tidak valid. Uji selanjutnya adalah berupa uji reliabilitas, tingkat kesulitan soal, daya pembeda soal. Karena itulah peneliti menggunakan 20 soal yang dikategorikan valid dan reliabel agar dapat digunakan selama proses pengumpulan data penelitian.

Setelah tahap pelaksanaan penelitian selesai diperoleh data dari instrument penelitian yaitu pretest dan posttest kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif berbantuan Adobe Flash adalah 10,27 dan hasil akhirnya adalah 17,7, sedangkan untuk kelas kontrol yang tanpa diberikan perlakuan adalah 7,7 dan hasil akhirnya adalah 10,3. Maka dapat dinayatakan  $17,7 > 10,3$ , hasil posttest eksperimen terbukti lebih tinggi daripada hasil posttest siswa kontrol. Selain hasil di atas pernyataan ini didukung oleh hasil akhir uji hipotesis dengan menggunakan data pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kontrol dan diketahui nilainya adalah  $t$  hitung = 22,907 dengan  $t$  tabel = 2,02108, maka  $t$  hitung (22,907)  $>$   $t$  tabel (2,02108). Oleh karena itu, Ha diterima Ho ditolak yang artinya "Terdapat Pengaruh Yang Signifikan dari Penggunaan Multimedia Interaktif berbantuan Adobe Flash di Kelas V Bandar Khalipah TA. 2024/2025". Sesuai dengan pendapat ahli yaitu Muh Yaziz dkk (2021, hal.15) dengan kategori sangat baik, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbantuan adobe flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan yang termasuk pada ranah kognitif hal ini sesuai dengan pendapat Wahyu Pratama Aribowo dan Sukarjo ( 2022, hal. 7) bahwa dengan media interaktif adobe flash di sekolah dasar baik untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar, memotivasi siswa dan meningkatkan prestasi belajar mereka, penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum menggunakan multimedia interaktif berbantuan adobe flash banyak siswa menunjukkan pemahaman yang rendah terhadap materi dan tidak semangat dalam proses belajar mengajar, namun setelah pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbantuan adobe flash, peserta didik lebih semangat dan antusias dan lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung, dan terjadi peningkatan signifikan pada hasil posttest, dan lebih banyak peserta didik mencapai standar kelulusan.

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengaruh Multimedia Interaktif berbantuan Adobe Flash terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Hasil belajar kognitif pada materi keberagaman budaya indonesia pada kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif Berbantuan Adobe Flash memperoleh nilai rata-rata pretest 10,27 dan setelah mendapatkan treatment (perlakuan) memperoleh rata-rata nilai posttest 17,7 maka nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mengalami kenaikan. Selanjutnya, berdasarkan hasil akhir uji hipotesis dengan menggunakan uji  $t$  diketahui nilainya adalah  $t$  hitung = 22,907 dan  $t$  tabel = 2,02108, maka  $t$  hitung (22,907)  $>$   $t$  tabel (2,02108). Oleh karena itu, Ha diterima Ho ditolak yang artinya "Terdapat Pengaruh Yang Signifikan dari Penggunaan Multimedia Interaktif berbantuan Adobe Flash di Kelas V Bandar Khalipah TA. 2024/2025".

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

- A.M, Sardiman.(2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.Jakarta: Rajawali Pers
- Aribowo. P.W., Sukarjo (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Adobe Flash Berbasis Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas V SDN Kertomulyo 01 Kabupaten Pati ( Jouyful Learning Journal),, 11 (1), 2252-6366. Diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/jli/article/view/54262>
- Asih. R. K., Priyanto. A (2019). Pengaruh Implementasi Media Film "Trash" Dalam Pembelajaran Ppkn Terhadap Pemahaman Nilai-Nilai Antikorupsi Siswa Smp (Jurnal Agora),, 8(1), 102. Dikases dari <https://journal.student.uny.ac.id/civics/article/view/14636/14208>



- Depdiknas. (2003). Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Republik Indonesia Depdiknas. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran PKn. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta. Djamaruddin, Ahdar & Wardana. 2019. Belajar Dan Pembelajaran: Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center. El, Ihsana Khuluqo. 2017.
- Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes, M. Ali Sodik, M. (2015). Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (Issue March).
- Gandamana, A & Marisa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. Elementary School Journal. Vol. 11 No. 3. hal. 214
- Hamdani. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia. Hamalik, Oemar. 2008. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harswi, dkk (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar ( Jurnal Basicedu), 4 (4) 1104-1113.
- Harswi, dkk (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar ( Jurnal Basicedu), 4 (4) 1104-1113.
- Herman Dwi Surjono. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif. Yogyakarta: UNY
- Hidayatullah, F. (2010). Pendidikan karakter: Membangun peradaban bangsa. Kleco, Kadipiro Surakarta: Yuma Pustaka.
- Kaelan, & Zubaidi, A. (2007). Pendidikan kewarganegaraan untuk perguruan tinggi. Yogyakarta: Paradigma.
- Kelly, A.V. 2006. The Curriculum Theory and Practice. Lond Production.
- Marlina, Leni dan Sholehun. 2021, Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong."FRASA:Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya. 2(1).
- Maryanto, Fransiska, Kusumawati, H., Puspa, D., & Subekti A. (2017). Peristiwa Dalam Kehidupan. (Buku Siswa). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nana, S. (2001). Penilaian Hasil Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nandari. K dkk (2023) . Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 235 Palembang (Jurnal Pendidikan Tambusai), 7(1), 355-356.
- Priansa, D.,J. (2017) Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran. Bandung: Pustaka Setia.
- Purwanti, L. M. (2021). Media Pembelajaran Digital interaktif. Berbasis Adobe Flash pada masa pandemi di sekolah dasar.
- Purwanto. 2009. Evaluasi Hasil Belajar. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Ricardo & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(2), 188-209.
- Suprijono, A.(2014) Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kuaitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Waliyul, M, S, dkk. (2024) Peran Kurikulum Merdeka Dalam Pembentukan Kepemimpinan Anak-Anak di SD Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila.
- Jurnal Pendidikan Inklusif. Vol 8 No. 3 Wibowo, E, H. 2017. Flash Book – Menciptakan Company Profile Dengan Adobe Flash. Yogyakarta: Penerbit Andi Press Arikunto, S (2017). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.



Wibawanto, W (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Yuliatin. (2021). Character education based on local wisdom in Pancasila perspective. Journal of Legal, Ethical and Regulatory Issues, 24, 1–11.