

## PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DI SEKOLAH DASAR

Dicky Prastya

UPT SD Negeri 2 Banyuwangi, Banyuwangi, Indonesia

\*Corresponding author: [dickyprastya47@gmail.com](mailto:dickyprastya47@gmail.com)

---

### ABSTRACT

*This study aims to improve student learning outcomes in integrative thematic learning of the sub-theme "The Great Ideals" of Grade IV Elementary School after using interactive multimedia Adobe Flash. This research is included in classroom action research. The results of this study indicate that learning by using interactive multimedia Adobe flash can increase students' learning activities. The use of interactive multimedia adobe flash can also increase the mastery of student learning outcomes. The percentage of mastery learning outcomes in the first cycle is 71.42% and the second cycle is 85.71% so that it has an increase of 14.29%. Meanwhile, seen from the average score also increased. It can be shown from the gain score of 0.36 in the first cycle to 0.43 in the second cycle. This means that it has increased by 0.07 with a moderate gain score category.*

*Keywords: Learning outcomes, integrative thematic, interactive multimedia*

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik integratif subtema "Hebatnya Cita-Citaku" kelas IV Sekolah Dasar setelah menggunakan multimedia interaktif *Adobe flash*. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *Adobe flash* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* juga dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik. Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar 71,42% dan siklus II sebesar 85,71% sehingga mengalami peningkatan sebesar 14,29%. Sedangkan dilihat dari skor rata-rata juga mengalami peningkatan. Dapat ditunjukkan dari *gain score* sebesar 0,36 pada siklus I menjadi 0,43 pada siklus II. Hal ini berarti mengalami peningkatan sebesar 0,07 dengan kategori *gain score* sedang.

**Kata Kunci:** Hasil belajar, tematik integratif, multimedia interaktif

---

### Pendahuluan

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan intelektual dan kecemerlangan akademik melalui disiplin ilmu. Filosofi ini menentukan bahwa isi kurikulum adalah disiplin ilmu dan pembelajaran adalah pembelajaran disiplin ilmu. Pengertian kurikulum menurut undang-undang menunjukkan bahwa kurikulum memiliki dua aspek, pertama sebagai rencana yang dijadikan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran dan yang kedua tentang pengaturan isi dan cara pelaksanaan rencana tersebut digunakan sebagai upaya pencapaian tujuan nasional.

Orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pembelajaran tematik integratif digunakan sebagai pendekatan pembelajaran pada kurikulum 2013. Menurut Daryanto (2014: 3) bahwa pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberi pengalaman bermakna bagi peserta didik. Adanya kaitan tersebut maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Bermakna dapat diartikan bahwa dalam pembelajaran tematik peserta didik akan memahami konsep-konsep yang saling terkait dari beberapa mata pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Selain itu, model pembelajaran tematik integratif lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Melalui pembelajaran tematik peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistik, bermakna, autentik, dan aktif.

Peningkatan efektivitas pembelajaran pada kurikulum 2013 adalah pembelajaran yang mengedepankan pada pengalaman personal melalui observasi/pengamatan, bertanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan. Proses pembelajaran seperti ini disebut dengan *scientific approach*. Langkah-langkah *scientific approach* digunakan dalam proses pembelajaran tematik integratif pada kurikulum 2013. Langkah-langkah *scientific approach* meliputi mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan.

Berdasarkan langkah *scientific approach* dilakukan penilaian yang mencakup 3 aspek, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian yang digunakan dalam kurikulum 2013 yaitu penilaian autentik (*authentic assessment*). Menurut Kunandar (2013: 35) penilaian autentik adalah kegiatan menilai peserta didik yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang ada di standar kompetensi (SK) atau kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). Melalui kurikulum 2013 ini penilaian autentik menjadi penekanan yang serius. Penilaian autentik menekankan pada penilaian kemampuan proses, pengetahuan dan sikap, dan kemampuan menilai diri sendiri.

Beberapa permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu: pertama, pembelajaran dikelas tergolong pasif, peserta didik kurang termotivasi untuk belajar. Kedua, sumber belajar, buku sebagai salah satu sumber belajar peserta didik sangat terbatas. Selain buku, sumber belajar disini lebih dititikberatkan pada media yang digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran berbasis Kurikulum 2013 yang bersifat tematik integratif belum tersedia. Media yang ada yaitu media pembelajaran dengan pendekatan mata pelajaran. Pada kenyataannya dalam pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Terlebih lagi yaitu multimedia interaktif pembelajaran. Guru memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran. Keempat, hasil belajar yang diperoleh peserta didik tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada table berikut ini.

**Tabel 1.** Daftar Nilai Peserta Didik

No	Nilai	Jumlah Peserta didik	Presentase
1	≥ 65	7	50 %
2	< 65	7	50 %
	Jumlah	14	100 %

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Salah satunya yaitu media, media berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber yaitu guru menuju penerimanya yaitu peserta didik. Media yang digunakan oleh guru dapat berupa teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi dan berbagai macam media lain. Media tersebut juga dapat dipadukan menjadi multimedia pembelajaran. Schwier & Misanchunk (1993: 6) menyatakan

bahwa multimedia interaktif adalah suatu program pembelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai sumber yang terintegrasi dalam instruksi dengan komputer sebagai pengendali sistem.

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, efisien terhadap waktu, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi sehingga motivasi belajar peserta didik akan meningkat. Hal tersebut didukung dengan pendapat Kemp & Dayton (1985; 3-4) menyatakan bahwa peranan media dalam proses pembelajaran adalah dapat menjadikan pembelajaran: (1) penyampaian lebih standar; (2) lebih menarik; (3) lebih interaktif; (4) lebih efisien waktu; (5) meningkat kualitasnya; (6) lebih fleksibel; (7) lebih bermakna dan menyenangkan; (8) meningkatkan peranan guru.

Berkaitan dengan karakteristik belajar peserta didik di kelas tinggi pada sekolah dasar dan kaitannya dengan penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran, Jerome S. Brunner (dalam Daryanto, 2013: 13) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Dengan memperhatikan ciri belajar peserta didik pada sekolah dasar, multimedia interaktif yang dikembangkan dirasa sesuai dengan permasalahan yang dihadapi di lapangan. Menurut Ahmadi & Amri (2014: 90), ciri belajar anak sekolah dasar adalah kongkret (dapat dilihat), didengar, dibau, dikecap, diraba, dan diotak-atik, integratif (segala sesuatu dipandang sebagai satu keutuhan, dan hierarkis (urut, logis, keterkaitan antar materi, cakupan keluasan dalam materi).

Kaitannya dalam penerapan kurikulum 2013, guru merasa kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran, terlebih lagi dalam pembelajaran tematik integratif diperlukan media pembelajaran yang bervariasi. Dengan penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat merubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, efisien waktu, dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nusir (2012: 19) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan efektif. Multimedia interaktif menampilkan perpaduan dari beberapa media yang ada sehingga peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil belajar dalam penelitian ini berupa nilai yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Adobe flash*. Penilaian hasil belajar dilakukan setelah menyelesaikan satu subtema pembelajaran di kelas IV yaitu pada tema 7 cita-citaku subtema 2 hebatnya cita-citaku. Dalam satu subtema memuat beberapa mata pelajaran.

Dampak dari perkembangan teknologi sangat besar dalam dunia pendidikan. Salah satunya yaitu penggunaan multimedia interaktif dalam perangkat komputer. Salah satu program yang mampu mengemas berbagai media menjadi multimedia pembelajaran dengan alat bantu komputer adalah *Macromedia Flash*. Menurut Madcom (2008: 1) *flash* merupakan salah satu program animasi 2D vektor yang sangat handal. *Macromedia Flash* adalah suatu program animasi yang banyak digunakan dalam bidang iklan, film, internet, dan presentasi. *Macromedia Flash* merupakan suatu program animasi yang banyak digunakan dalam bidang

iklan, film, internet, dan presentasi. Namun sekarang *Flash* telah berpindah vendor ke *Adobe*, sehingga yang semula bernama *Macromedia Flash* sekarang berubah menjadi *Adobe flash*.

Penggunaan multimedia interaktif dengan *adobe flash* dalam pembelajaran di kelas IV sekolah dasar dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* ini diharapkan berdampak positif dengan memberikan pembelajaran yang bermakna. Peserta didik akan lebih termotivasi dalam pembelajaran dengan hadirnya multimedia interaktif. Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan, adanya multimedia interaktif *adobe flash* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alat bantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran serta menjawab kebutuhan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Beberapa hasil penelitian relevan yang mendukung berhasilnya pembelajaran dengan multimedia antara lain penelitian yang dilakukan oleh Nusir, S (2010). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat memperbaiki keterampilan peserta didik dalam belajar dan memberikan alternatif yang sangat berguna untuk menggantikan metode tradisional. Multimedia memiliki potensi untuk menciptakan kualitas lingkungan belajar yang tinggi dengan menciptakan pembelajaran lebih realistis. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ioannis Deliyiannis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia membantu dalam dunia pendidikan dan menciptakan pembelajaran yang efektif. Penggunaan multimedia juga mempermudah guru dalam menjelaskan konsep-konsep dasar yang sulit dijelaskan menggunakan media konvensional. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Sri Haryani (2008). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis komputer yang sangat berguna pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar dan dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya terdapat kesamaan variabel yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu multimedia interaktif dan hasil belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik integratif subtema "Hebatnya Cita-Citaku" kelas IV Sekolah Dasar setelah menggunakan multimedia interaktif *Adobe flash*.

### **Metode Penelitian**

Rancangan penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Arikunto. Tiap siklus terdiri dari empat tahap kegiatan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Multimedia Interaktif *Adobe Flash* dan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai dari *pretest* dan *posttes* yang diberikan guru kepada peserta didik setiap akhir siklus setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif *Adobe Flash*.

### Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 2 Banyuwangi dengan subjek tindakan peserta didik kelas IV dengan jumlah peserta didik sebanyak 14 orang.

### Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi dan tes. Instrumen data berupa lembar observasi aktivitas peserta didik, dan soal tes. Uji Kemantapan Instrumen dilakukan dengan uji validitas dan reliabilitas butir soal.

### Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini digunakan dengan menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan untuk menguji hasil *posttest* yang diperoleh peserta didik. Selain itu, nilai *posttest* dianalisis dengan perhitungan Skor Gain (*gain-score*) ternormalisasi. Skor Gain ini dihitung dengan rumus yang dikembangkan oleh Hake sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Dengan kriteria nilai N-gain:

**Tabel 2.** Daftar kriteria nilai N-Gain

Perolehan N-Gain	Kriteria
N-Gain > 0,70	Tinggi
0,30 ≤ N-gain ≤ 0,70	Sedang
N-Gain < 0,30	Rendah

Analisis kualitatif dilakukan untuk mengetahui aktivitas peserta didik dan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif *Adobe Flash*.

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik integratif subtema "Hebatnya Cita-Citaku" kelas IV Sekolah Dasar setelah menggunakan multimedia interaktif *Adobe flash*. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 6 kali pertemuan. Secara garis besar proses tahapan pelaksanaan pada siklus I adalah perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

#### Perencanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan peneliti meliputi: pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), mempersiapkan alat evaluasi, merancang alat pengumpul data, mempersiapkan lembar kegiatan peserta didik (LKS).

#### Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap penerapan dari kegiatan pembelajaran yang telah disusun dalam perencanaan yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *Adobe flash*. Pada siklus I dilaksanakan sebanyak 6x pertemuan.

### Observasi / Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap kinerja guru dan aktivitas peserta didik oleh observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan.

Hasil observasi aktivitas peserta didik

Aktivitas peserta didik merupakan segala sesuatu yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam Penelitian ini terdapat 4 indikator penilaian dari aktivitas peserta didik. Adapun indikator yang diamati yaitu; peserta didik memperhatikan penjelasan guru, memberikan pendapat dalam diskusi, kerja sama dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Berikut ini adalah rekapitulasi data aktivitas peserta didik siklus I.

**Tabel 3.** Presentase Aktivitas Belajar Peserta didik

Aktivitas yang diamati	Rata-rata ( 6 Pertemuan)
Memperhatikan penjelasan guru	73 %
Memberikan pendapat dalam diskusi	70 %
Kerja sama	75 %
Menyelesaikan tugas	78 %

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat aktivitas peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru yaitu 73%. Aktivitas kedua yaitu memberikan pendapat dalam diskusi yaitu 70%. Aktivitas ketiga yaitu kerja sama dalam diskusi yaitu 75%. Aktivitas keempat menyelesaikan tugas yang diberikan guru yaitu 78%. Dengan kriteria ketuntasan 75%, maka dari keempat aktivitas tersebut yang telah mencapai target ketuntasan adalah kerja sama dan menyelesaikan tugas.

Hasil observasi kinerja guru.

Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *Adobe flash* kinerja guru diamati dalam lembar observasi kinerja guru yang telah dibuat oleh peneliti. Observasi kinerja guru meliputi 12 indikator penilaian. Dari pengamatan kinerja guru pada siklus pertama mengalami peningkatan dari pertemuan satu sampai pertemuan keenam. Skor tertinggi pada indikator penguasaan metode pembelajaran dan kemampuan menggunakan alat/media dengan rata-rata 76 dan terendah penguasaan kelas dengan rata-rata 69.

### Hasil Belajar Siklus I

Hasil belajar yang dimaksud yaitu hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan nilai dari *pretest* dan *posttest* setiap akhir siklus setelah mengikuti proses pembelajaran dengan multimedia interaktif *Adobe flash*. Berikut ini adalah rekapitulasi data hasil belajar peserta didik pada siklus I.

**Tabel 4.** Hasil belajar peserta didik siklus I

Indikator	Nilai test		N gain	Kriteria
	Pretest	Posttest		
Rata-rata	56,78	72,5	0,36	Sedang
Skor Tertinggi	75	90		
Skor terendah	35	55		
Tingkat Ketuntasan	57,14%	71,42%		

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 yang terbagi menjadi 6 kali pertemuan, peserta didik yang tuntas berjumlah 71,42 % pada *posttes* dengan skor N-gain 0,36 kriteria sedang.

#### Refleksi

Dari hasil observasi pembelajara pada siklus I, refleksi yang diperoleh antara lain: beberapa peserta didik tidak memperhatikan penjelasan guru, terdapat beberapa peserta didik yang masih belum memberikan pendapat dan tidak mau bekerja sama dalam diskusai, masih ada beberapa peserta didik yang kurang mengoptimalkan ketepatan dan keefisienan waktu yang tersedia terhadap tugas yang diberikan guru, dan hasil belajar peserta didik yang tuntas sebanyak 10 peserta didik atau 71,42 %. Sedangkan yang belum tuntas sebanyak 4 peserta didik atau 28,58%. Sehingga dapat di ketahui bahwa hasil belajar peserta didik belum mencapai target yang direncanakan yaitu KKM 65 mencapai  $\geq 75\%$ . Setelah diadakan refleksi dan hasil yang diperoleh pada siklus I belum mencapai target yang direncanakan maka dilaksanakan siklus II. Adapun tahapan pada siklus II sama dengan siklus I yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi

#### Perencanaan

Perencanaan tindakan kelas yang dilakukan pada siklus II ini berdasarkan pada siklus I, Tahapan pada siklus II masih sama pada siklus I.

#### Pelaksanaan

Pelaksanaan yang dilakukan pada siklus II untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus I.

#### Observasi

Pada tahap ini dilakukan pengamatan atau observasi terhadap kinerja guru dan aktivitas peserta didik oleh observer dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Berikut ini adalah hasil observasi yang dilakukan oleh observer. Hasil observasi aktivitas Peserta didik Aktivitas yang diamati pada siklus II sama dengan indikator yang terdapat pada instrument pada siklus I. Adapun indikator yang diamati yaitu; peserta didik memperhatikan penjelasan guru, memberikan pendapat dalam diskusi, kerja sama dalam diskusi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Berikut ini adalah rekapitulasi data aktivitas peserta didik siklus II.

**Tabel 6.** Presentase Aktivitas Belajar Siklus II

Aktivitas yang diamati	Rata-rata ( 6 Pertemuan)
Memperhatikan penjelasan guru	76 %
Memberikan pendapat dalam diskusi	78 %
Kerja sama	78 %
Menyelesaikan tugas	80 %

Berdasarkan tabel 6, dapat dilihat aktivitas peserta didik dalam memperhatikan penjelasan guru yaitu 76%. Aktivitas kedua yaitu memberikan pendapat dalam diskusi yaitu 78%. Aktivitas ketiga yaitu kerja sama dalam diskusi yaitu 78%. Aktivitas keempat menyelesaikan tugas yang diberikan guru yaitu 80%. Dari keempat aktivitas tersebut terlihat bahwa aktivitas belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan dari pertemuan satu sampai dengan pertemuan keenam, dan dapat dikatakan dari keempat aktivitas tersebut telah mencapai target ketuntasan yang telah ditetapkan.

Hasil observasi kinerja guru.

Kinerja guru pada siklus II mengalami peningkatan dari pertemuan satu sampai pertemuan keenam. Pada siklus II terjadi pula peningkatan dari masing-masing indikator. skor tertinggi terdapat pada indikator kemampuan menggunakan alat/ media dengan rata-rata 81,67 dan indikator terendah pada penguasaan kelas dengan rata-rata 74.

Hasil Belajar Siklus II

Hasil belajar berupa nilai dari *pretest* dan *posttest* diakhir siklus setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Adobe flash*. Berikut ini adalah rekapitulasi data hasil belajar peserta didik pada siklus II.

**Tabel 7.** Hasil belajar peserta didik siklus II

Indikator	Nilai test		N gain	Kriteria
	Pretest	Posttest		
Rata-rata	66,78	80,35	0,43	Sedang
Skor Tertinggi	75	100		
Skor terendah	50	60		
Tingkat Ketuntasan	71,42%	85,71%		

Tabel di atas menunjukkan data hasil belajar peserta didik pada siklus II, pada awal tes (*pretest*) hanya mencapai 71,42% dan pada akhir siklus (*posttest*) dapat mencapai 85,71% dengan skor rata-rata N- Gain 0,43 kriteria sedang. Pada siklus II hasil belajar peserta didik sudah mencapai target dan mengalami peningkatan hasil belajar. Hasil yang diperoleh dapat memenuhi indikator keberhasilan yaitu mencapai > 75% pada akhir siklus.

Pembahasan

Aktivitas Belajar Peserta didik

Terdapat peningkatan aktivitas peserta didik pada siklus I dan siklus II. Berikut ini tabel peningkatan aktivitas peserta didik yang terjadi dari siklus I dan II.

**Tabel 9.** Data Rata-Rata Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Siklus I dan Siklus II

Aktivitas yang diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Memperhatikan penjelasan guru	73 %	76 %	3%
Memberikan pendapat dalam diskusi	70 %	78 %	8%
Kerjasama	75 %	78 %	3%
Menyelesaikan tugas	78 %	80 %	2%

Peningkatan dengan skor terbesar yaitu pada indikator memberikan pendapat dalam diskusi, peningkatan mencapai 8%.

#### Kinerja Guru

Berdasarkan hasil penelitian, Penilaian kinerja guru pada pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *adobe flash* mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. kinerja guru mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Peningkatan terjadi dari masing-masing indikator penilaian. Skor terbesar pada indikator kemampuan guru memantau jalannya diskusi peserta didik dan Keterampilan menjelaskan, yaitu mencapai 5,33.

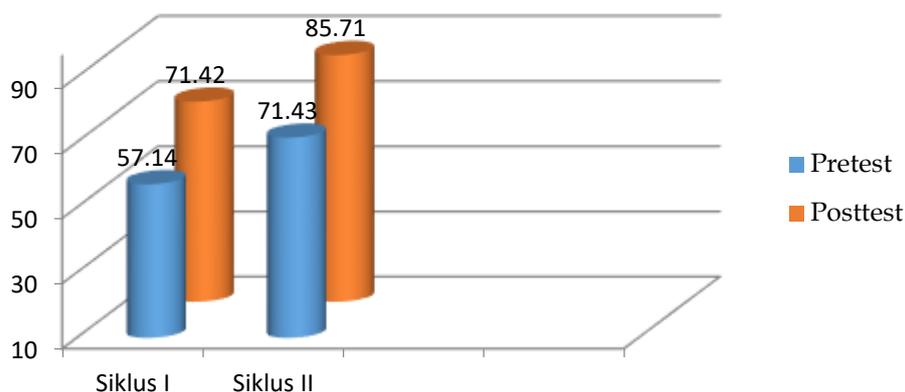
#### Hasil belajar peserta didik

Hasil belajar berupa nilai dari *pretest* dan *posttest* diakhir siklus setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif *Adobe flash*. Berikut ini adalah rekapitulasi data hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II.

**Tabel 10.** Rekapitulasi data hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II

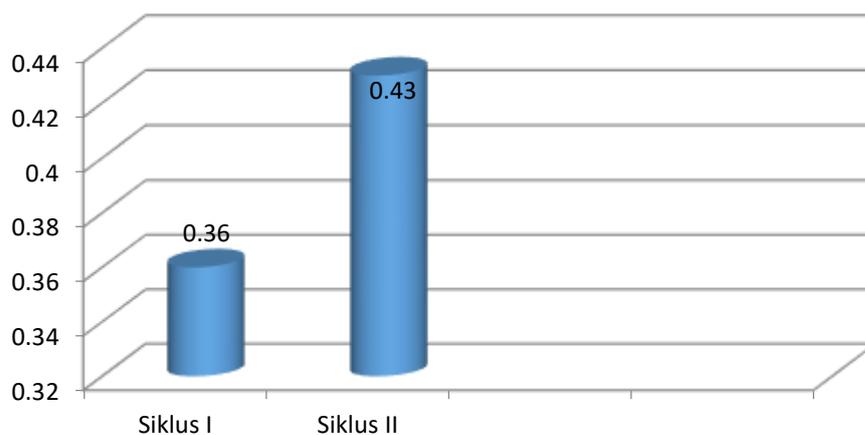
Indikator	Nilai test					
	Siklus I			Siklus II		
	Pretest	Posttest	N gain	Pretest	Posttest	N gain
Rata-rata	56,78	72,5	0,36	66,78	80,35	0,43
Skor Tertinggi	75	90		75	100	
Skor terendah	35	55		50	60	
Tingkat Ketuntasan	57,14%	71,42%		71,42%	85,71%	

Untuk lebih jelasnya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan model pembelajaran multimedia interaktif *Adobe flash* dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1.** Tingkat ketuntasan hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II

Berdasarkan tabel dan gambar tersebut tingkat ketuntasan hasil belajar pada siklus I untuk pretest 57,14% dan posttest 71,42% dengan rata-rata N-Gain siklus I 0,36 sedangkan pada siklus II tingkat ketuntasan hasil belajar untuk pretest sebesar 71,42%, dan posttest sebesar 85,71% dengan rata-rata N-Gain 0,43. Berdasarkan data yang telah dijabarkan maka telah tercapai ketuntasan belajar lebih dari 75% pada akhir siklus. Adapun peningkatan N-Gain pada siklus I dan siklus II dalam pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *adobe flash* dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 2.** Peningkatan N Gain Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar di atas, pada siklus I diperoleh N-Gain 0,36 dan pada siklus II diperoleh N-Gain 0,43. Sehingga terjadi peningkatan sebesar 0,07 dari siklus I ke siklus II. Peningkatan ini terjadi karena ketelaksanaan pembelajaran pada siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I. Meningkatnya hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II disebabkan penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik sehingga hasil belajar meningkat. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Nusir (2012: 19) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan memungkinkan peserta didik

untuk belajar dengan efektif. Sehingga pada saat peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru peserta didik dapat mengerjakan dengan baik dan benar. Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik .

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Selanjutnya penggunaan multimedia interaktif *adobe flash* dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik . Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar 71,42% dan siklus II sebesar 85,71% sehingga mengalami peningkatan sebesar 14,29%. Sedangkan dilihat dari skor rata-rata juga mengalami peningkatan. Dapat ditunjukkan dari gain score sebesar 0,36 pada siklus I menjadi 0,43 pada siklus II. Hal ini berarti mengalami peningkatan sebesar 0,07 dengan kategori *gain score* sedang.

### Saran

1. Multimedia interaktif untuk kelas IV sekolah dasar sudah diuji kelayakannya dan keefektifannya, sehingga disarankan kepada guru kelas IV untuk menggunakan multimedia interaktif ini dalam pembelajaran tema cita-cita subtema hebatnya cita-citaku.
2. Multimedia interaktif sejenis dengan multimedia interaktif hasil pengembangan dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi yang berbeda.

### Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2008), Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Campbell, D.T & Stanley, J.C. (1963). *Experimental and quasi-experimental designs for research*. Dallas: Houghton Mifflin Company.
- Deliyiannis, I., Floros, A., Vlaos, P., Bringing digital multimedia in mathematics education. *International Conference on Information Communication Technologies in Education*, 296.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Pembelajaran tematik terpadu*. Yogyakarta: Gava Media.
- Grinnell, R.M.Jr. (1988). *Social work research and evaluation (3<sup>rd</sup>ed)*. Itasca, Illionis: F.E Peacock Publisher, Inc
- Kemp, J.E., & Dayton, D.K. (1985). *Planning and producing instructional media*. New York: Harper & Row, Publishers, Inc.
- Kunandar. (2013). *Penilaian autentik (penilaian hail belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Gravindo Persada.
- Madcoms. (2008). *Panduan lengkap adobe flash cs3 profesional*. Yogyakarta: Andi.
- Nusir, S., Alsmadi, I., AlKabi, M., et al. (2010). Designing an interactive multimedia learning system for the children of primary schools in Jordan. *Learning Environments and Ecosystems in Engineering Education*,. 50-51, 61284-641.
- Nusir, S., Alsmadi, I., AlKabi, M., et al. (2012). Studying the impact of using multimedia interactive programs at children ability to learn basic math skills. *Acta Didactica Napocensia*, 28-29, 2065-1430.
- Schwier & Misanchunk. (1993). *Interactive multimedia instructions*. Upper Saddle River: Educational Technology Publications, Inc.

Suhendi, Pengembangan Kuliah Online Berbasis LMS, Metro: STAIN Jurai Siwo Metro, 2009.  
Ahmadi, I.K. & Amri, S. (2014). *Pengembangan & model pembelajaran tematik integratif*.  
Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.