

## PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Nur Ariandini<sup>1</sup>, Rizal Arizaldy Ramly<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Pejuang Republik Indonesia

[nurariandini@gmail.com](mailto:nurariandini@gmail.com)<sup>1</sup>, [arizaldyramly@gmail.com](mailto:arizaldyramly@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstrak:** Demi mencapai hasil belajar yang memuaskan dengan sistem pendidikan yang semakin maju dan didukung dengan perkembangan teknologi di era revolusi *industry* 4.0 menjadi fokus utama dalam penelitian ini dalam penggunaan multimedia pembelajaran interaktif bertujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-eksperimental desain*. Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 20 siswa dengan cara *sampling nonprobability* pertimbangan dengan jenis *sampling purposive* dimana peneliti memilih satu kelas untuk dijadikan sampel. Teknik analisis data yang digunakan pendekatan analisis kuantitatif deskriptif dan inferensial menggunakan uji t dengan bantuan *software* SPSS 24 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran memudahkan siswa untuk memahami materi dengan perolehan skor rerata 33,20 pada *post-test* yang dapat dikategorikan sangat tinggi jika dibandingkan dengan perolehan skor rerata 20,95 pada *pre-test* termasuk dalam kategori sedang. Dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif di SMP Negeri 5 Makassar.

**Kata Kunci:** *Multimedia, Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar*

**Abstract:** *In order to achieve satisfactory learning outcomes with an increasingly advanced education system and supported by technological developments in the era of the industrial revolution 4.0, the main focus in this research in the use of interactive learning multimedia aims to be able to improve student learning outcomes. This research uses a quantitative approach with a pre-experimental type of research design. This study sampled 20 students by sampling nonprobability consideration with a purposive sampling type where the researcher chose one class to be sampled. The data analysis technique used descriptive and inferential quantitative analysis approach using t-test with the help of SPSS 24 for windows software. The results showed that learning media makes it easier for students to understand the material with an average score of 33.20 on the post-test which can be categorized as very high when compared to the acquisition of an average score of 20.95 in the pre-test included in the moderate category. It can be concluded that there is an increase in student learning outcomes towards the use of interactive learning multimedia at SMP Negeri 5 Makassar.*

**Keywords:** *Multimedia, Interactive Learning, Learning Outcomes*

### Pendahuluan

Perkembangan sains dan teknologi juga berimbas pada pasar tenaga kerja. Dalam jangka menengah/panjang, peningkatan mutu tenaga kerja hanya dapat dicapai melalui penyesuaian- penyesuaian program pendidikan nasional dengan kebutuhan pengembangan ekonomi global. Peningkatan mutu tenaga kerja merupakan salah satu fungsi pendidikan nasional. Fungsi pendidikan di samping dapat memenuhi pasar tenaga kerja, juga harus dapat menanamkan kemampuan intelektual, spiritual dan emosional/sikap pada generasi muda untuk mencegah pendangkalan kehidupan. Karena gaya hidup modern akibat arus global

mengandung ekses-ekses dekadensi moral, orientasi pendidikan, harus Mampu mengantisipasi akibat tersebut.

Pendidikan menjadikan manusia yang cerdas, berilmu, humanis, mandiri, bermoral, bertaqwa dan populis. Sementara itu, pendidikan mengalami dekadensi orientasi dalam mencapai tujuannya. Kecenderungan pendidikan hanya berorientasi untuk pemenuhan lapangan kerja. Sisi pembentukan karakter bangsa kurang mendapat sentuhan yang berarti. Pendidikan sering diartikan sebagai *transfser of knowledge*. Kalau demikian adanya, pendidikan hanya mampu mencerdaskan saja, belum sampai pada tujuan pendidikan sebagaimana termaksud dalam Undang Undang RI No. 20 Tahun 2003 pasal 1, "pendidikan berusaha mengembangkan potensi anak didik untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketarampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Dalam kurikulum 2013 (Rohman, 2014) guru merupakan "salah satu faktor penting dalam implementasi kurikulum 2013". Peran guru dalam pembelajaran berpusat pada siswa bergeser dari semula menjadi pengajar menjadi fasilitator (Kosasih, 2014). Fasilitator adalah orang yang memberikan fasilitas, yakni dengan memberikan kemudahan bagi siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung secara lebih mudah dan menyenangkan. Menurut Wina Sanjaya (2008) itu artinya guru harus berperan memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan proses pembelajaran. Pembelajaran yang disajikan harus menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan.

Pada kenyataannya pengalaman belajar menemui banyak permasalahan. Masalah umum yang sering dihadapi adalah siswa masih cukup banyak yang belum dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Sebenarnya banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar tersebut mengalami kegagalan dalam bidang akademik baik faktor-faktor yang berada dalam diri siswa maupun faktor-faktor yang berada diluar diri siswa seperti tingkat intelegensi yang rendah, kurangnya motivasi belajar, cara belajar yang kurang efektif, minimnya frekuensi dan jumlah waktu belajar, tingkat disiplin diri yang rendah, media belajar atau bahan ajar yang masih kurang disediakan pihak sekolah dan sebagainya. Proses pembelajaran biasanya masih cenderung berpusat pada guru sedangkan siswa pasif. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu fasilitas media kecanggihan teknologi di era modern sudah sangat digunakan oleh siswa baik dilingkungan sekolah maupun diluar sekolah hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan atau tidak mencapai KKM, sehingga menyebabkan siswa kurang bisa mengembangkan diri dan cenderung dipaksa untuk menghafal atau mengingat materi yang disampaikan guru saat proses pembelajaran.

Demi mencapai hasil belajar yang memuaskan dengan sistem pendidikan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi pada era modern ini, teknologi pendidikan telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Suyanto (Pradipta, 2011) mengungkapkan bahwa "multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk

membuat dan menggabungkan teks-teks, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Sehingga membantu dalam meningkatkan minat dan memudahkan siswa dalam belajar". Menurut Ramly, R. A. (2021). Penerapan Komunitas Belajar Melalui Aplikasi *WhatsApp* sebagai upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar. Menggunakan *whatsapp* juga menjadi sebuah sarana multimedia pembelajaran interaktif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

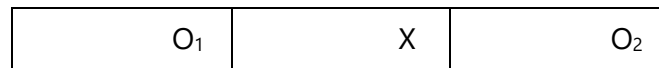
Berdasarkan hal tersebut maka penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa perlu dikembangkan sebagai media pembelajaran di kelas. Menurut Arizaldy, R., & Alfadil, M. T. (2021). Adanya pengaruh terhadap penerapan media pembelajaran *powerpoint* terhadap hasil belajar siswa. Melalui pernyataan tersebut dapat disimpulkan yaitu, salah satu penggunaan *powerpoint* dalam proses pembelajaran di kelas sebagai multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti akan mengkaji bagaimana pengaruh "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 5 Makassar" agar kiranya dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis bagi siswa, guru, sekolah, dan bagi peneliti yang ingin mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental desain. Penelitian pre-eksperimen belum dikategorikan sebagai eksperimen sempurna atau sungguhan karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel dipilih secara random.

Penelitian ini akan menjawab atas pertanyaan di atas mengenai bagaimana pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 5 Makassar. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ini mengambil sampel dengan cara *sampling nonprobabilitas* pertimbangan dengan jenis *sampling purposive* dengan menggunakan rancangan penelitian variable independent dan variable dependen. Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Negeri 5 Makassar.

Variable independen (bebas) yang dimaksudkan disini adalah media pembelajaran animasi berbasis *macromedia flash*. *Macromedia flash* adalah salah satu program software yang mampu menyajikan pesan audio visual secara jelas kepada siswa dan materi bersifat nyata. Variable dependen (terikat) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Desain penelitian yang akan digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Desain ini digambarkan pada tabel sebagai berikut:



Gambar Desain Penelitian

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Nilai pre-test ( sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan / treatment

O<sub>2</sub> : Nilai post-test (setelah diberikan perlakuan)

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes. Tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa berupa tes tertulis. Sebelum instrument digunakan, terlebih dahulu diadakan uji coba. Uji coba instrument digunakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrument. Setelah dilakukan uji coba, kemudian dilakukan analisis butir soal dan analisis instrument tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui tahapan; 1) observasi, 2) tes, 3) dokumentasi. Setelah data-data berupa angket, hasil tes, dan catatan observasi didapatkan pada proses pengamatan, hal yang kemudian dilakukan adalah menganalisis data-data yang ada dan mengolahnya untuk menjawab rumusan masalah.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah pendekatan analisis kuantitatif deskriptif dan inferensial menggunakan uji t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara rata-rata hasil data sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan, sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh atau tidaknya perlakuan tersebut. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas sebagai syarat agar bisa dilakukan penelitian. Analisis data pada penelitian ini berbantuan software SPSS 24 for windows. Analisis data yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji-t (*t-test*). Adapun ketentuannya adalah sebagai berikut.

- a. Taraf Signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05 atau 5%.
- b. Kriteria yang digunakan dalam Uji-t adalah. Ho diterima apabila  $\text{Sig} > 0,05$ , atau  $-\text{ttabel} \leq \text{thitung} \leq \text{ttabel}$  Ho ditolak apabila  $\text{Sig} < 0,05$ , atau  $\text{thitung} > \text{tabel}$ .

Prasyarat dalam melakukan uji t adalah uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan pada penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas ini menggunakan One-sample Kolmogorov-Smirnov pada software SPSS 24 for windows. Berdasarkan uji normalitas dengan berbantuan SPSS 24 for windows data dinyatakan normal.

## Hasil Dan Pembahasan

### Hasil

Pengambilan data dilakukan pada 20 responden yang diambil dari 20 orang siswa yang berasal dari satu kelas pembelajaran. Subyek satu kelas ini kemudian diberikan pre-test hasil belajar belajar siswa, kemudian diberikan treatment menggunakan media pembelajaran, setelah itu diberikan post-test untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari treatment yang diberikan.

Data hasil pre-test dan post test akan di uji normalitasnya menggunakan Kolmogorov Sminorv dengan bantuan SPSS 24. Setelah diketahui hasil data tersebut berdistribusi normal maka hasil pret-test dan post test akan di uji menggunakan uji paired sample t test. Uji t ini bermaksud untuk menguji hipotesis penelitian.

### Hasil Belajar Siswa Yang Tidak Menggunakan Media Pembelajaran

Hasil Hasil belajar belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran animasi berbasis Macromedia flash pada mata pelajaran IPA Terpadu di SMP Negeri 5 MakassarKota Makassar. Diperoleh dari hasil pre-test dilakukan sebelum dilakukannya treatment pengguna media pembelajaran interaktif macromedia flash pada mata pelajaran IPA Terpadu terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMP Negeri 5 MakassarKota Makassar. Hasil Data pada pre-test akan disajikan dalam tabel 4.

Gambar Distribusi hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran (*pre-test*)

No.	Kategori	Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran		
		Interval	Frekuensi	Presentasi
1	Rendah	5,0-15	5	24.5%
2	Sedang	16-30	2	8.8%
3	Tinggi	31- 45	3	15.5%
4	Sangat tinggi	46-100	10	48%
Total			20	100%
Rata-rata			20,95	
Nilai tertinggi			29	
Nilai terendah			16	

Sumber : output SPSS 24

Berdasarkan tabel diperoleh hasil analisis statistic deskriptif data hasil pembelajaran siswa menghasilkan rata-rata Kelas (Mean) sebesar 20,95; nilai tertinggi sebesar (Max) 29, dan

nilai terendah (Min) sebesar 16. Nilai rata-rata 20,95 masuk dalam kategori sedang sebesar 8.8%, siswa yang termasuk kategori nilai tinggi sebesar 15.5% . sedangkan siswa yang termasuk kategori nilai sangat tinggi sebesar 48%.

Berdasarkan hasil pre-test menunjukkan siswa yang memiliki hasil belajar rendah sebanyak 5 orang, 2 orang pada kategori hasil belajar sedang, 3 orang pada kategori hasil belajar tinggi, dan 10 orang pada kategori hasil belajar sangat tinggi.

Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran

Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran diperoleh dari hasil post-test dilakukan setelah dilakukannya treatment penggunaan media pembelajaran macromedia flash.

Gambar Distribusi hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran (*post-test*)

No	Kategori	Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran		
		Interval	Frekuensi	Presentasi
1	2	3	4	5
1	Rendah	5,0-11	0	0,0%
2	Sedang	10,0-21	0	0,0%
3	Tinggi	25-34,5	9	46%
4	Sangat tinggi	33,1-75	11	52%
Jumlah			20	100%
Rata-rata			33,20	
Nilai tertinggi			38	
Nilai terendah			29	

Sumber : output SPSS 24

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh hasil analisis statistic deskriptif data hasil belajar siswa menghasilkan rata-rata kelas (Mean) sebesar 33,20 ; nilai tertinggi (Max) sebesar 38, dan terendah (Min) sebesar 29. Nilai rata-rata 33,20 masuk dalam kategori sangat tinggi. Siswa yang termasuk kategori nilai rendah sebesar 0,0%, siswa yang termasuk kategori nilai sedang sebesar 0,0%, yang termasuk dalam kategori nilai tinggi sebesar 46%. Sedangkan siswa yang termasuk kategori nilai sangat tinggi sebesar 52%.

Berdasarkan gambar hasil post-test menunjukkan tidak ada siswa yang memiliki hasil belajar rendah dan sedang, 9 orang pada kategori motivasi tinggi, dan 11 orang pada kategori sangat tinggi.

Perbandingan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis hasil data pada pre-test dan post-test, maka dapat diketahui perbedaan hasil pada pre-test dan post-test.

Perbandingan ini akan berisi jumlah nilai rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah. Untuk memudahkan dalam melakukan perbandingan, maka data disajikan dalam tabel berikut:

Gambar Perbandingan hasil *post-test* dan *pre-test*

Data	Jumlah nilai	Rata-rata nilai	Nilai tertinggi	Nilai terendah
<i>Pre-test</i>	419	20,95	29	16
<i>Post-test</i>	664	33,20	38	29

Berdasarkan gambar tabel 4.3, jumlah nilai pada *pre-test* sejumlah 419 sedangkan *post-test* sejumlah 664. Rata-rata nilai pada *pre-test* sejumlah 20,95 dan pada *post-test* sejumlah 33,20. Nilai tertinggi pada *pre-test* sejumlah 29 dan pada *post-test* sejumlah 38. Peningkatan nilai rata-rata sebesar 12,91 poin atau 20%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada *pre-test* termasuk pada kategori nilai sedang, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada *post-test* termasuk dalam kategori sangat tinggi.

#### Persyaratan Analisis

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka perlu dilakukan uji persyaratan analisis. Uji persyaratan pada penelitian ini adalah uji normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data pada pada kelompok sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov Sminorv dengan bantuan program Software SPSS 24. Taraf kesalahan yang digunakan adalah 5% atau 0,05. Dasar pengambilan keputusan normal atau tidaknya suatu data pada penelitian ini adalah apabila nilai signifikan atau nilai Asymp. Sig. 2 tailed lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Gambar Hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

Data	Kolmogorov-Sminorv	Asymp Sig (2-tailed)	Hasil/kesimpulan
<i>Pre-test</i>	0,287	0,130	Berdistribusi normal
<i>Post-test</i>	0,135	0,200	Berdistribusi normal

Berdasarkan diatas, pada *pre-test* di peroleh nilai Asymp Sig. 2 tailed Kolmogorov sebesar 0,130 > 0,05 dan pada *post-test* diperoleh nilai Asymp. Sig 2 tailed sebesar 0,200 > 0,05. Hasil tersebut menunjukkan pada data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas data yang dilakukan, data menunjukkan berdistribusi normal. Maka pengujian hipotesis dapat dilaksanakan. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji paired sample t test dengan bantuan program software SPSS 24. Uji t ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa. Taraf kesalahan yang digunakan adalah 5% atau 0.05. pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t test ini dilihat berdasarkan nilai t hitung atau nilai probabilitas Sig. 2-tailed, apabila nilai t hitung berada pada daerah penolakan  $H_0$  dan

nilai Sig. 2 tailed < 0,05 maka terdapat perbedaan yang rata-rata hasil pre-test dan post-test. Artinya terdapat pengaruh multimedia pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash pada mata pelajaran IPA dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 5 MakassarKota Makassar. Sebaliknya jika nilai y hitung berada pada daerah penerimaan Ho nilai probabilitas atau Sig. (2-tailed) > 0.05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Artinya tidak terdapat pengaruh multimedia pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash pada mata pelajaran IPA Kelas VIII dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 5 MakassarKota Makassar.

#### Uji Hipotesis

H0 = rata-rata hasil yang menggunakan media pembelajaran sama dengan rata-rata hasil siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran.

H1 = rata-rata hasil siswa yang menggunakan media pembelajaran tidak sama dengan rata-rata hasil yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Hasil perhitungan statistika nilai t hitung -3,484. nilai t tabel dilihat dari tabel distribusi t diperoleh nilai t sebesar 1,739. Nilai probabilitas sebesar  $0.000 < 0.05$ , sehingga dapat dinyatakan H0 ditolak dan H1 diterima.

Berdasarkan nilai t hitung Uji hipotesis yang digunakan adalah uji dua pihak (two tailed test). Apabila nilai -t hitung lebih kecil atau sama dengan ( $\leq$ ) dari harga t tabel, maka H0 diterima, jika t hitung lebih besar dari t tabel maka H0 ditolak. Jika dilihat dari kurva penolakan H0 maka dapat disimpulkan penerimaan H0 apabila t hitung berada di antara harga tabel. Berdasarkan nilai probabilitas atau Sig. 2 tailed

Apabila diperoleh perbandingan nilai probabilitas (Sig. 2 tailed) < 0.05 maka H0 ditolak, dan apabila nilai probabilitas (Sig. 2 tailed) > 0.05 maka H1 diterima.

Tabel Hasil Uji *paired t-test*

<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. 2 tailed</i>
-3,484	17	0,00

Berdasarkan tabel 4.5, hasil perhitungan statistika nilai t hitung -3,484. nilai t tabel dilihat dari tabel distribusi t diperoleh nilai t sebesar 1,739. Nilai probabilitas sebesar  $0.000 < 0.05$ , sehingga dapat dinyatakan H0 ditolak dan H1 diterima.

#### Pembahasan

Pada pembahasan ini akan dikaji adanya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII mata pelajaran IPA dengan jumlah sampel 20 orang siswa. Sampel tersebut diambil dari 1 kelas VIII dari satu kelas tersebut diberikan pre-test untuk mengetahui hasil belajar belajar siswa sebelum diberikan media pembelajaran. Setelah itu diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis Aplikasi macromedia Flash, kemudian diberikan post-test untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar pada siswa.

Media pembelajaran ini berisi peralatan PC komputer dan penjelasannya. Bagian awal menunjukkan tampilan utama, kemudian tampilan menu pilihan dan tampilan materi pembahasan sampai selesai.



Berdasarkan hasil analisis data diatas diketahui bahwa nilai  $t$  hitung sebesar -3.484 dan berada pada daerah penolakan  $H_0$  atau daerah penerimaan  $H_a$ . Sedangkan nilai probabilitas atau Sig. 2 tailed sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan diterimanya hipotesis alternatif dan peningkatan rata-rata dengan 20,95 meningkat menjadi 33,20. Nilai rata-rata dari kategori hasil belajar sedang pada pre-test meningkat menjadi kategori sangat tinggi pada post-test. Nilai terendah pada pre-test sebanyak 16 meningkat menjadi 29 pada post-test. nilai rata-rata 20,95 pada pre-test termasuk dalam kategori sedang jika dibandingkan dengan nilai rata-rata ideal yaitu 35. Sedangkan nilai 33,20 pada post-test termasuk dalam kategori sangat tinggi jika dibandingkan dengan rata-rata idealnya yaitu 35.

Berdasarkan penelitian hasil belajar siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan perlakuan berupa pengguna media pembelajaran, terbukti bahwa media pembelajaran memudahkan siswa untuk memahami materi. Kondisi hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran memiliki rata-rata hasil yang lebih rendah dari pada siswa yang menggunakan media pembelajaran. Selain itu media pembelajaran memiliki kemenarikan sendiri untuk siswa karena belum pernah diberikan multimedia pembelajaran sebelumnya. Sehingga siswa memiliki rasa antusias dan memperhatikan media pembelajaran yang diperlihatkan melalui layar proyektor. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMP Negeri 5 Makassar.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa berpengaruh positif dengan menggunakan media pembelajaran Macromedia Flash pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Makassar yang ditinjau dari hasil belajar IPA selama proses pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Arizaldy, R., & Alfadil, M. T. (2021). The Influence Of The Application Of Power Point Learning Media On Ict Learning Outcomes. *Jurnal Galeri Pendidikan, 1*(01).
- Nasir, N., Akram, A., Ayu, S., Hambali, U., & Ikbar, I. (2022). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Guru Di Desa Balibo Kecamatan Kindang. *Patikala: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2*(1), 469-473.
- Nur, D., Sihaloho, M., & Bialangi, N. (2014). Identifikasi Kemampuan Siswa Menyelesaikan Soal Persamaan Reaksi dan Perhitungan Kimia Menggunakan Three-Tier Multiple Choice Diagnostic Instrument. *Jambura Journal of Educational Chemistry, 11*(1), 50-56.
- Ramly, R. A. (2021). Penerapan Komunitas Belajar Melalui Aplikasi Whatsapp Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Sejarah. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 7*(2), 147-159.
- Ramly, R. A., & Ayu, S. (2022). Pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media, 11*(3), 107-119.
- Ramly, R. A., & Ilham, I. (2022). Penggunaan Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp Negeri 2 Campalagian Polewali Mandar. *Jurnal Kependidikan Media, 11*(2), 65-74.