



**IMPROVING STUDENTS' LEARNING OUTCOMES THROUGH MACROMEDIA FLASH APPLICATION IN THE THEME OF "KAYANYA NEGERIKU" AT GRADE IV SD BINTANG TIMUR RANTAUPRAPAT**

**Lusia Dorisma Sinaga<sup>1</sup>, Dewi Anzelina<sup>2</sup>, Anton Sitepu<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Universitas Katolik Santo Thomas Medan, Medan, Indonesia

<sup>1</sup>[Luciasinaga020@gmail.com](mailto:Luciasinaga020@gmail.com), <sup>2</sup>[dewianzelina1988@gmail.com](mailto:dewianzelina1988@gmail.com), <sup>3</sup>[anton\\_sitepu@yahoo.co.id](mailto:anton_sitepu@yahoo.co.id)

**ABSTRACT**

*This study aimed to improve students' learning outcomes through the implementation of macromedia flash application on the theme of "Kayanya Negeriku" at SD RK Bintang Timur Rantauprapat. This research was Classroom Action Research. The subjects of this research were 30 students at grade IV consisting of 17 male students and 13 female students. This research was conducted in two cycles with two meetings in each cycle. The research data were obtained from tests and observations. The results showed an increase on students' learning outcomes after the implementation of Macromedia Flash application. This was proved by the increase of students' learning outcomes in each cycle. The results in the pre-test showed that 7 students (23%) reached the learning mastery while 23 students (77%) did not yet reach the learning mastery with the average score of 57.33 then, in cycle I, 13 students (43%) were completed the learning mastery while 17 students (57%) did not reach the learning mastery with the average score of 73.00. Moreover, in the second cycle 24 students (80%) reached the learning mastery while 6 students (20%) did not with the average score of 83.00. The results of observations in cycle I found that 64% of teachers got sufficient category and 62% of students also got sufficient category. Then, the results in cycle II, the observation for teachers increased to 82% with very good category while the observation for students increased to 84% with good category. Based on the percentage of learning outcomes and observations, it can be concluded that implementing Macromedia Flash application improved students' learning outcomes.*

**Keywords:** learning Outcomes, macromedia flash application, observation

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH PADA TEMA "KAYANYA NEGERIKU" KELAS IV SD SWASTA BINTANG TIMUR RANTAUPRAPAT**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan aplikasi macromedia flash pada tema kayanya negeriku di SD Swasta RK Bintang Timur Rantauprapat. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Data hasil penelitian ini diperoleh dari tes hasil belajar siswa dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada tema kayanya negeriku dengan menggunakan aplikasi macromedia flash. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa setiap siklus. Pada tes awal (prates) hasil belajar siswa yang dilakukan sebelum penerapan pembelajaran terdapat 7 siswa yang (23%) tuntas belajar sedangkan 23 siswa (77%) belum tuntas dengan nilai rata-rata kelas 57.33 Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa terdapat 13 siswa (43%) tuntas dalam 17 siswa (57%) belum tuntas dengan nilai rata-rata 73.00. Pada siklus II ketuntasan hasil belajar siswa terdapat 24 siswa (80%) tuntas sedangkan 6 siswa (20%) belum tuntas dengan rata-rata kelas 83.00. Hasil observasi guru siklus I sebesar 64% dengan kategori cukup sedangkan observasi siswa sebesar 62% dengan kategori cukup. Hasil observasi guru siklus II mengalami peningkatan sebesar 82% dengan kategori sangat baik sedangkan observasi siswa sebesar 84% dengan kategori baik. Dengan melihat persentase hasil belajar dan observasi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** hasil belajar, aplikasi macromedia flash dan siklus

Submitted	Accepted	Published
05 Agustus 2020	13 November 2020	25 November 2020

<b>Citation</b>	:	Sinaga, L.D., Anzelina, D., & Sitepu, A. (2020). Improving Students' Learning Outcomes through Macromedia Flash Application in the Theme of "Kayanya Negeriku" at Grade IV SD Bintang Timur Rantauprapat. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 4(6), 1308-1317. DOI : <a href="http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i6.8091">http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v4i6.8091</a> .
-----------------	---	--

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah wahana yang dilalui oleh siswa untuk menggali dan mengembangkan potensi diri yang dilakukan dalam suatu proses pendidikan dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Untuk meningkatkan sumber daya manusia, pendidikan sangat penting dan menduduki posisi paling sentral. Mendapatkan pendidikan yang berkualitas tentu tidak terlepas dari seseorang guru yang profesional. Guru sebagai sumber belajar, sebaiknya guru memiliki referensi yang lebih banyak dibandingkan dengan siswa.

Salah satu program yang dapat membantu pengembangan siswa yang baik dapat dilihat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat dan membuat dunia pendidikan terdorong mengikuti perkembangan IPTEK. Dalam ruang lingkup pendidikan disekolah, penggunaan teknologi informasi masih sangat minim diterapkan karena masih banyak tenaga pengajar yang masih kurang dalam memahami perkembangan teknologi. Proses pembelajaran yang sangat menarik dengan media teknologi itu dapat disebut sebagai tipe pembelajaran *e-learning*. *E-learning* merupakan media pembelajaran yang menggunakan media elektronik sebagai alat untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Selanjutnya bahwa guru memiliki tugas dan tanggung jawab secara optimal untuk mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik yang ditandai dengan tingginya keaktifan siswa. Dengan tingginya keaktifan siswa, maka akan terjadi interaksi

belajar yang baik, sehingga kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih efektif, tidak hanya guru yang efektif, tetapi siswa juga aktif dalam pembelajaran. Dalam kegiatan mengajar, peran media pembelajaran juga penting. Media pembelajaran berperan sebagai alat yang mampu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar yang nantinya akan mampu menciptakan suasana belajar yang efektif. Dari uraian tersebut terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena awal mula belajar adalah adanya suatu keinginan untuk belajar

Berdasarkan hasil obsevasi yang dilakukan peneliti dengan Bapak Hermanto Sijabat selaku wali kelas IV SD RK Bintang Timur Rantauprapat, data hasil belajar siswa pada pembelajaran tema Indahny Keragaman di Negeriku yang diperoleh pada semester genap dari 30 jumlah siswa pada saat ulangan formatif, pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak tuntas 23 siswa atau 76,7% dan yang tuntas 7 siswa atau 23,3% yang mencapai KKM, pada IPA yang tidak tuntas 24 siswa atau 80% dan yang tuntas 6 siswa atau 20% yang mencapai KKM, pada IPS yang tidak tuntas 19 siswa atau 63,4% dan yang tuntas 11 siswa atau 36,6% yang mencapai KKM. Sekolah menerapkan KKM yaitu 75 pada mata pelajaran tematik. Ini artinya ketuntasan hasil belajar pada mata pelajaran tematik sangat rendah. Menurut guru kelas IV masalah ketidaktuntasan hasil belajar siswa ini terjadi setiap semester.

**Tabel 1. Hasil Nilai Mata Pelajaran Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD RK Bintang Timur Rantauprapat Kabupaten Labura Tahun Pelajaran 2018-2019**

No	Mata Pelajaran	Jumlah Siswa	KKM	Nilai Siswa	Frekuensi	Persen	Keterangan
1	IPA	30	75	< 75	24 Siswa	80 %	Tidak tuntas
				> 75	6 Siswa	20%	Tuntas
2	B.INDO	30	75	< 75	23 Siswa	76.7 %	Tidak tuntas
				> 75	7 Siswa	23.3%	Tuntas
3	IPS	33	75	< 75	19 Siswa	63.4%	Tidak Tuntas
				> 75	11 Siswa	36.6%	Tuntas

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti memilih tema Kayanya Negeriku dengan subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia yang hendak diteliti. Peneliti memilih tema tersebut karena masih banyak siswa kelas IV SD RK Bintang Timur Rantauprapat tidak serius atau bermain-main pada saat proses pembelajaran, penyebabnya adalah media yang digunakan kurang bervariasi agar memberikan motivasi anak untuk belajar. Sehingga ketika proses pembelajaran, siswa hanya duduk dan mendengar hingga akhir pelajaran. Permasalahan ini mengharuskan guru untuk lebih memperbaiki sistem pelaksanaan proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini dapat menggunakan aplikasi *macromedia flash*, dimana aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat suatu media pembelajaran yang menarik dan juga sangat efisien. Penggunaan *macromedia flash* dalam pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh peneliti ataupun pendidik lainnya. Dalam penelitian Silaban dan Hasibuan (2019) tentang keefektifan media pembelajaran matematika berbantuan *macromedia flash* untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas VI SD pada materi bangun datar membuktikan bahwa hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dari pada siswa yang belajar tanpa menggunakan media. Dari uraian tersebut terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran dengan *macromedia flash* terbukti dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.

*Macromedia flash* merupakan program aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain animasi gerak, animasi form, persentasi multimedia, game, kuis, interaktif, simulasi/visualisasi serta dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe seperti .swf, .html, .gif, \*.jpg, \*.exe, dan \*.mov. Peneliti berharap dengan diterapkannya media aplikasi macro media flash ini akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tematik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan

menggunakan aplikasi *macromedia flash* pada tema kayanya negeriku di kelas IV SD RK Bintang Timur Rantauprapat tahun pembelajaran 2019/2020”.

Sebagaimana yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran Tema Kayanya Negeriku dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* di kelas IV, dan (2) Apakah dengan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Tema Kayanya Negeriku di kelas IV.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui proses penerapan Aplikasi *Macromedia Flash* pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku dengan subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia di kelas IV SD Swasta RK Bintang Timur Rantauprapat Tahun Pembelajaran 2019/2020. (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash* pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku dengan subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia di kelas IV SD Swasta RK Bintang Timur Rantauprapat Tahun Pembelajaran 2019/2020.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Tujuan penelitian ini untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran Tema Kayanya Negeriku dengan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi *macromedia flash*.

### Tempat dan Waktu Penelitian

#### Tempat penelitian

Tempat penelitian yang dipilih adalah SD Swasta Bintang Timur Rantauprapat pada siswa kelas IV Semester genap Tahun Pembelajaran 2019/2020 yang beralamat di Jalan Cut Meautia Ujung No.48 Rantauprapat. Dikarenakan masa pandemi Covid-19 maka pembelajaran di lakukan

dirumah guru. Adapun alasan penulis memilih lokasi di tempat ini adalah :

1. Rendahnya hasil belajar siswa di SD Swasta RK Bintang Timur Rantauprapat.
2. Pihak sekolah bersedia memberikan data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian serta bersedia jika sekolahnya dijadikan tempat penelitian.
3. Pada masa pandemi Covid-19 tempat penelitian masih kedalam zona hijau namun sekolah ditutup sehingga pihak sekolah dan murid melakukan pembelajaran di rumah guru sementara waktu.

### Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta RK Bintang Timur Rantauprapat pada siswa kelas IV semester genap Tahun Pembelajaran 2019/2020. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Juni 2020.

### Jenis dan Sumber Data

#### Jenis Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif dan kuantitatif.

#### Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang objek penelitian. Data kualitatif

penelitian ini adalah lembar pengamatan sebagai penilaian kegiatan belajar mengajar.

### Data Kuantitatif

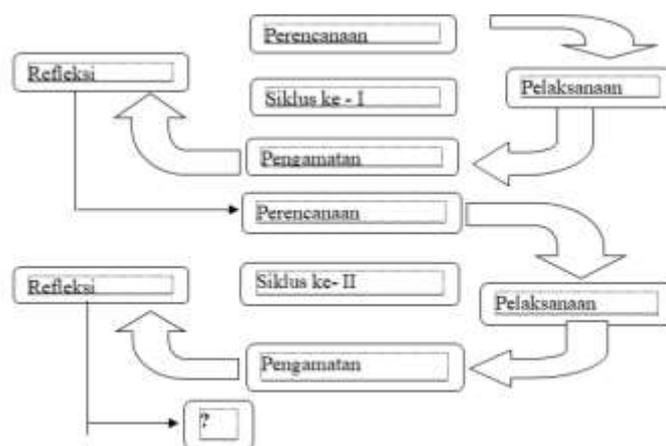
Data kuantitatif adalah hasil penelitian yang didasarkan pada perhitungan matematis, sehingga dapat memberi gambaran atas fenomena hasil penelitian. Data kualitatif yang dikumpulkan pada penelitian tindakan kelas ini diperoleh melalui hasil ujian semester dan evaluasi pembelajaran pada siklus I dan siklus II.

### Sumber Data

- a. Sumber data diperoleh dari narasumber, yaitu wali kelas IV-B bapak Hermanto Sijabat S.Pd dan siswa kelas IV SD Swasta RK Bintang Timur Rantauprapat
- b. Dokumen daftar nilai formatif Tema Kayanya Negeriku Sub Tema 2 Pembelajaran 1 pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan IPS di SD Swasta RK Bintang Timur Rantauprapat.

### Desain Penelitian

Desain penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah desain yang dikemukakan oleh Arikunto dkk (2010:16) yang menggambarkan bahwa penelitian dilaksanakan melalui tahap sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

## Teknik dan Alat Pengumpulan Data Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang diamati meliputi aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui kesesuaian tindakan dengan rencana pembelajaran yang telah disusun, dan mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan kelas dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki. Adapun aspek yang diamati dalam kegiatan mengajar guru selama proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

### Tes

Tes adalah alat untuk memperoleh sejauh mana kemampuan siswa dan melihat tingkat keberhasilan dari suatu materi ajar yang disampaikan. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah dikerjakan. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan berganda. Dalam tes pilihan berganda, siswa diminta untuk memberikan jawaban yang benar dari pertanyaan yang disusun dalam lembar evaluasi.

### Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

#### 1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono, (2017:363) validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian. Untuk membuktikan data layak atau tidak maka soal di uji melihat dari :

Valid =  $r_{hitung} > r_{tabel}$

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

(Jihad dan Haris, 2012 : 180)

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N = Banyaknya peserta tes

X = Nilai hasil uji coba

Y = Nilai rata-rata harian

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas soal merupakan ukuran yang menyatakan tingkat keajegan kekonsistenan suatu soal tes. Untuk mengukur tingkat keajegan soal ini digunakan perbandingan Alpha Cronbach's rumus yang digunakan dinyatakan dengan :

$$r_{hitung} > r_{tabel}$$
$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Jihad & Haris, (2012 : 180)

$r_{11}$  = Reliabilitas tes secara keseluruhan

n = Banyaknya butir soal

$S_i^2$  = Jumlah varians skor tiap item

$S_t^2$  = Varians skor total

### Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah berupa tes hasil belajar siswa yang digunakan setelah penelitian dilakukan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang disiapkan untuk mengumpulkan data.

### Pelaksanaan Pembelajaran

Analisis data digunakan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Sesuai dengan tujuan penelitian, maka analisis data yang dilakukan adalah:

### Aktivitas Guru

Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru adalah sebagai berikut:

$$HP = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Tampubolon, 2014:35)

### Aktivitas Siswa

Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran aktivitas siswa harus dengan menggunakan rumus, menurut Jihad (2012:130-131) menyatakan bahwa, “Untuk menghitung perubahan aktivitas belajar siswa, dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Aktivitas Belajar} : \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

### Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

#### Ketuntasan Individual

Kriteria ketuntasan individual jika seorang siswa dikatakan tuntas belajar jika proporsi jawaban benar siswa mencapai nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 75 atau memperoleh nilai 75. Rumus untuk menghitung ketuntasan individu adalah sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

(Trianto, 2016:241)

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

T' = Jumlah skor total

#### Ketuntasan Klasikal

Kriteria ketuntasan klasikal adalah jika suatu kelas dikatakan tuntas belajar jika didalam kelas tersebut terdapat 75% siswa yang sudah tuntas belajarnya atau 75% dari jumlah siswa dalam kelas mendapat nilai 75 dikatakan tuntas belajarnya. Rumusan untuk menghitung ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(Aqib,dkk, 2016:41)

Keterangan:

P : Presentase ketuntasan

$\sum$  Siswa yang tuntas belajar : Jumlah semua siswa yang tuntas belajar

$\sum$  Siswa : Jumlah semua siswa

### Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

Analisis data digunakan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang digunakan dalam penelitian. Untuk mencari rumus rata-rata nilai dalam kelas adalah sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

(Aqib, dkk,2016:40)

Keterangan:

$\bar{X}$  : Nilai rata-rata

$\sum X$  : Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  : Jumlah siswa

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah SD RK Bintang Timur Rantauprapat merupakan salah satu sekolah yang termasuk ke zona hijau sehingga pembelajaran tetap berlangsung tatap muka, akan tetapi siswa datang kerumah guru kelas agar pembelajaran tidak ada yang tertinggal. Kemudian siswa tidak memiliki handphone, laptop ataupun komputer yang bisa digunakan untuk belajar daring. Maka pihak sekolah dan orangtua siswa bekerjasama agar pembelajaran dilakukan dirumah guru kelas dengan memperhatikan protokol kesehatan yang telah ditetapkan.

#### Ketuntasan hasil belajar siswa Individual

Berdasarkan data siswa yang tuntas hasil belajarnya pada pre test terdapat 7 orang siswa (23%) dan siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya sebanyak 23 orang siswa (70%) nilai rata-ratanya adalah 57.33. Pada post test siklus I terdapat 13 orang siswa (43%) dan siswa yang tidak tuntas hasil belajarnya sebanyak 17 orang siswa (57%) nilai rata-ratanya adalah 73.00. Pada postes siklus II, diperoleh hasil belajar siswa dari 30 orang jumlah siswa terdapat sebanyak 24 orang siswa yang tuntas hasil belajarnya (80%), sedangkan yang tidak tuntas hasil belajarnya sebanyak 6 orang siswa (20%) nilai rata-ratanya adalah 83.00. Untuk lebih jelasnya tentang peningkatan hasil belajar siswa dari post test

siklus I, sampai dengan post test siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:



Gambar 2. Perbandingan Hasil Belajar

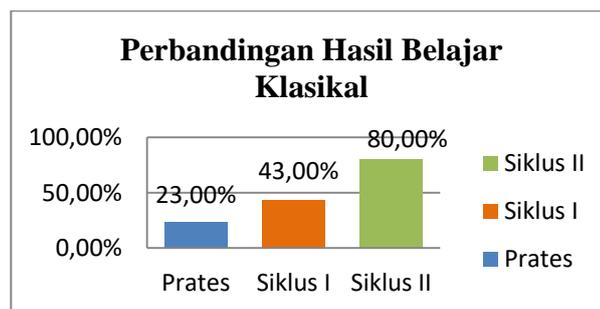
**a. Ketuntasan hasil belajar siswa secara Klasikal**

Setelah dirangkum hasil ketuntasan belajar siswa secara individual, maka selanjutnya

diperoleh hasil belajar siswa secara klasikal dapat dilihat pada tabel di berikut ini:

Tabel 2. Perbandingan Hasil belajar secara klasikal

No	Nilai Tes			Keterangan
	Prates	Siklus I	Siklus II	
1	23 %	43 %	80 %	Meningkat



Gambar 3. Perbandingan Hasil belajar secara klasikal

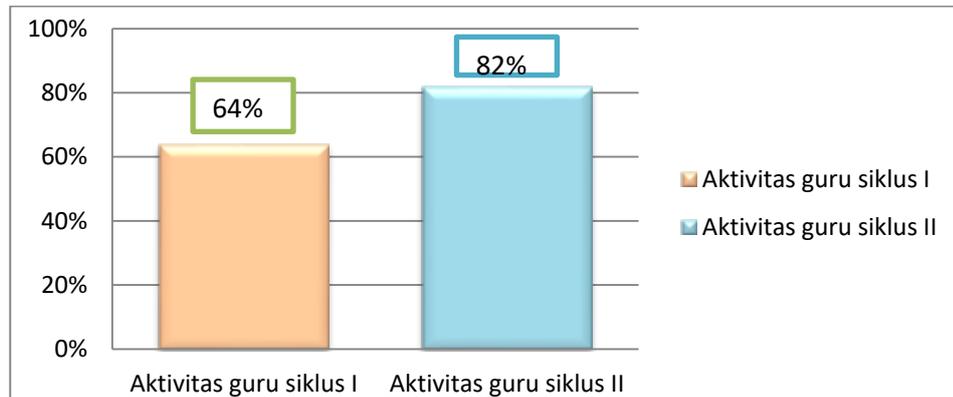
Dari tabel dan gambar di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar klasikal siswa. Pada prates hasil belajar sebesar 23.00%, pada siklus I sebesar 43.00% sedangkan pada siklus II sebesar 80.00%. Hal ini menunjukkan

bahwa ketuntasan belajar yang diharapkan secara klasikal yaitu 80.00% sudah tercapai.

### Hasil Pengamatan

Berdasarkan data hasil pengamatan yang dilakukan pada aktivitas guru dan aktivitas siswa

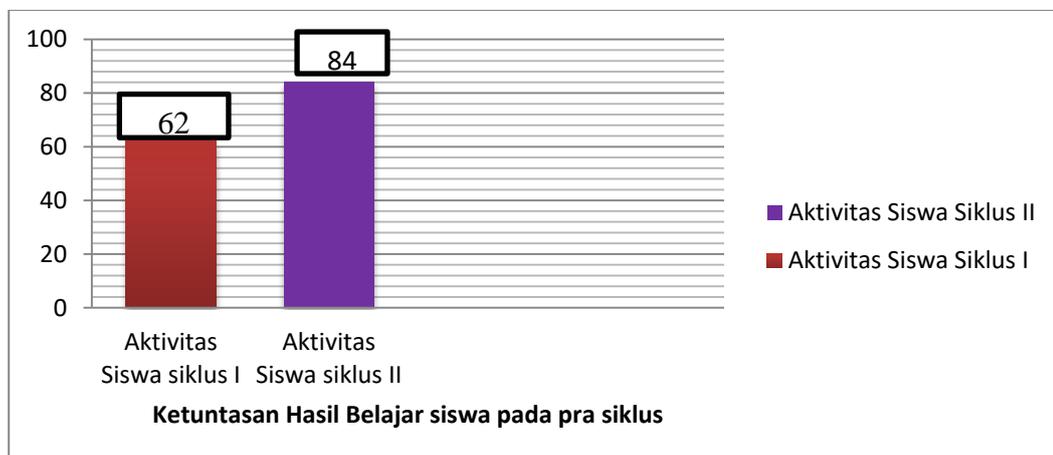
pada siklus I dan siklus II, berikut penjabaran pengamatannya.



**Gambar 4. Hasil Penilaian Aktivitas Guru**

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat adanya peningkatan. Pada siklus I observasi guru diperoleh 64% (baik) dan pada

siklus II meningkat menjadi 82% (baik sekali). Berdasarkan peningkatan kedua siklus ini dapat dilihat bahwa siklus I ke siklus II mengalami peningkatan.



**Gambar 5. Penilaian Aktivitas Siswa**

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi aktivitas siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat adanya peningkatan. Dimana pada siklus I hasil observasi aktivitas siswa diperoleh sebesar 62 kriteria cukup dan pada siklus II meningkat menjadi 84 kriteria sangat baik..

Berdasarkan peningkatan kedua siklus ini dapat dilihat bahwa siklus I ke siklus II meningkat.

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian yang dilaksanakan pada kelas IV

SD Swasta RK Bintang Timur Rantauprapat tahun pelajaran 2019/2020 dapat diambil simpulan sebagai berikut : 1) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash* pada mata pelajaran Tematik tema Kayanya Negeriku Subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV SD Swasta RK Bintang Timur Rantauprapat tahun pelajaran 2019/2020 dikategorikan cukup. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I diperoleh sebanyak 64% kategori berkualitas dan pada siklus II meningkat menjadi 82% kategori sangat berkualitas. 2) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Macromedia flash* pada Tematik tema Kayanya Negeriku Subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV SD Swasta RK Bintang Timur Rantauprapat tahun pelajaran 2019/2020 dikategorikan sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh sebanyak 62% kategori cukup dan pada siklus II meningkat menjadi 84% kategori sangat baik. 3) Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Macromedia flash* pada Tematik tema Kayanya Negeriku Subtema 3 pembelajaran 1 di kelas IV SD Swasta RK Bintang Timur Rantauprapat tahun pelajaran 2019/2020 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar yang diperoleh siswa yaitu prasiklus dengan nilai rata-rata 57.33 dan ketuntasan klasikal 23%, pada siklus I meningkat dengan nilai rata-rata 73.00 dan ketuntasan klasikal 43%. Selanjutnya pada siklus II nilai rata-rata diperoleh sebesar 83.00 dengan ketuntasan klasikal mencapai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I sampai Siklus II mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti, maka dapat dikemukakan saran yang dapat membangun kesuksesan pembelajaran di sekolah, antara lain sebagai berikut : 1) Guru hendaknya dapat membiasakan menggunakan menggunakan aplikasi *Macromedia Flash* karena media ini dapat membuat siswa aktif belajar dan bertujuan agar siswa mempunyai jiwa kemandirian dalam belajar serta menumbuhkan keberanian siswa. Pembelajaran harus dilakukan dengan media pembelajaran yang bervariasi agar tercipta proses belajar mengajar

yang menyenangkan. 2) Sekolah hendaknya berperan memberikan dorongan dan memperkenalkan media pembelajaran yang bervariasi agar dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran salah satu yang dapat menggunakan aplikasi *Macromedia Flash*. Perlu diteliti lebih lanjut mengenai penggunaan aplikasi *Macromedia Flash* di sekolah. Hal ini bisa membantu pihak sekolah untuk meningkatkan perkembangan hasil belajar siswa. 3) Terhadap peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian pada hal-hal yang belum dicapai secara maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Tematik dengan menggunakan model pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar suasana pembelajaran di kelas dapat berjalan lancar dan kondusif sehingga sekolah dapat menghasilkan lulusan terbaik dan bermutu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. (2015). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prenada media Group.
- Andi. (2014). *Membuat Animasi Presentasi dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Group.
- Aqib, Z. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi, K. (2013). Keefektifan CTL berbantuan Macromedia Flash Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Segi empat. *Jurnal Kreano*, Vol.4 No.1.
- Dimiyati, M. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. (2019). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hidayat, T. (2013). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash-8 Melalui Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Mesin CNC TU 2A Siswa

- Kelas IX TPM 3 di SMK N 3 Boyulagu. *Jurnal Pendidikan*, vol.2 No.1.
- Istirani. (2018). *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: CV Iscom Medan.
- Jihad, A. H. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kurniawan, D. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta.
- Masykur. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan*, Vol.8 No.2.
- Muhammedi. (2017). *Psikologi Belajar*. Sumatera Utara: Larispa Indonesia.
- Permana. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Software Macromedia Flash-8 Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di kelas XI TIPTL SMK n.1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Tehnik Elektro*, Vol.4 No.3.
- Pramono, A. (2014). *Presentasi Multi media Dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta : Andi.
- Prianto, T. (2017). Metode Diskusi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Alat Ukur Mekanik. *Jurnal Taman Fokasi*, Vol.5 No.1.
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Reflina, S. (2016). Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler. *School Education Jurnal PGSD FIB Unimed*, Vol.4 No.1.
- Silaban. (2019). Keefektifan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas IV SD Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Basic Edu*, Vol.3 No.2.
- Slameto. (2017). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Belajar*. Jakarta: PT.Asdi Mahasatya.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT.Remaja Rosdataria.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Syah, M. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- syah, m. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Rosda.
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga.
- Trianto. (2016). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media