



## Efforts to Increase Activities and Learning Outcomes Through Macromedia Fash 8 Collaboration and Flash Cards for Class II Semester I Students at SDN Pulorejo 02 Academic Year 2022/2023

Sumiyati

Guru SD Negeri Pulorejo 02 Kec. Winong Kab. Pati

[drasumiyati67@gmail.com](mailto:drasumiyati67@gmail.com)

### Abstract

*The aims of this study are: 1) To describe the PAI learning process through the collaboration of Macromedia Fash 8 and Flash Card, 2) To find out whether the application of the collaboration of Macromedia Fash 8 and Flash Card can improve student learning activities, 3) To find out whether the application of Macromedia Fash 8 and Flash Cards can improve learning outcomes for Class II SDN Pulorejo 02. This classroom action research uses a qualitative descriptive method. The subject of the research is the second semester of the first semester of the 2022/2023 academic year at SD Negeri Pulorejo 02, Winong District, Pati Regency. The results of the observation of the learning process show that the collaboration of Macromedia Fash 8 interactive media and Flash Card has increased the average score from 2.69 in the good category in the first cycle to 3.63 with the very good category in the second cycle. Data from observations on student learning activities also showed an average increase from 2.96 in the first cycle to 3.54 in the second cycle. Learning outcomes also showed an increase, in the initial conditions students completed the KKM as many as 5 students or 42%, while those who had not completed were 7 students or 58% with an average score of 63.33. It increased in the first cycle, namely students who completed the KKM by 8 students or 67%, while students who had not completed the KKM were 4 students or 33% with an average score of 78.25. Increasingly in the second cycle, there are 11 students who have completed the KKM or 92%, while the students who have not completed the KKM are only 1 student or 8% with an average score of 91.00. This shows that student learning outcomes have increased significantly.*

**Keywords:** *learning activities, learning outcomes, Macromedia Fash 8 and Flash Card*

## **Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Melalui Kolaborasi Macromedia Fash 8 Dan Flash Card Siswa Kelas II Semester I SDN Pulorejo 02 Tahun pelajaran 2022/2023**

**Sumiyati**

**Guru SD Negeri Pulorejo 02 Kec. Winong Kab. Pati**

[drasumiyati67@gmail.com](mailto:drasumiyati67@gmail.com)

### **Abstrak**

*Tujuan dari penelitian ini yaitu: 1) Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran PAI melalui kolaborasi Macromedia Fash 8 dan Flash Card, 2) Untuk mengetahui apakah penerapan penerapan kolaborasi Macromedia Fash 8 dan Flash Card dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, 3) Untuk mengetahui apakah penerapan kolaborasi Macromedia Fash 8 dan Flash Card dapat meningkatkan hasil belajar Kelas II SDN Pulorejo 02. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subyek penelitian yakni kelas II semester I tahun pelajaran 2022/2023 SD Negeri Pulorejo 02 Kecamatan Winong Kabupaten Pati. Hasil pengamatan proses pembelajaran menunjukkan bahwa kolaborasi media interaktif Macromedia Fash 8 dan media Flash Card mengalami peningkatan rata-rata skor dari 2,69 dengan kategori baik pada siklus I menjadi 3,63 dengan kategori amat baik pada siklus II. Data hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa juga menunjukkan peningkatan rata-rata dari 2,96 pada siklus I menjadi 3,54 pada siklus II. Hasil belajar juga menunjukkan peningkatan, pada kondisi awal siswa tuntas KKM sebanyak 5 siswa atau 42%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 7 siswa atau 58% dengan nilai rata-rata 63,33. Meningkat pada siklus I yaitu siswa yang tuntas KKM sebesar 8 siswa atau 67%, sedangkan siswa yang belum tuntas KKM sebanyak 4 siswa atau 33% dengan nilai rata-rata 78,25. Semakin meningkat pada siklus II yaitu siswa yang tuntas KKM sebesar 11 siswa atau 92%, sedangkan siswa yang belum tuntas KKM hanya 1 siswa atau 8% dengan nilai rata-rata 91,00. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan*

**Kata kunci:** *Kegiatan Pembelajaran, Hasil Belajar, Macromedia Fash 8 Dan Flash Card*

## **A. Pendahuluan**

Salah satu sektor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Mengingat pentingnya pendidikan, maka diperlukan upaya yang serius, sistematis, melembaga dan berkelanjutan dari seluruh pihak sebagai upaya mempersiapkan anak bangsa menuju kehidupan bangsa yang lebih sejahtera, maju dan beradab. Untuk menjawab tantangan tersebut, guru selaku pendidik seyogyanya mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Setelah meredanya pandemi covid-19, pembelajaran mulai dilakukan secara tatap muka. Akan tetapi, Pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan ternyata tidak serta merta berjalan dengan baik, hal itu disebabkan karena siswa terlalu lama belajar di rumah sehingga aktivitas belajar siswa rendah. Hal itu diperkuat dengan data yang diperoleh peneliti sebagai guru PAI SD Negeri Pulorejo 02 pada kelas II semester I materi Perilaku Terpuji tahun pelajaran 2022/2023 bahwa terdapat 5 atau 42% siswa yang sudah mencapai KKM dan terdapat 7 atau 58% siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditentukan yaitu sebesar 75 dari skala 100. Hal ini berarti masih ada 58% siswa yang belum mencapai KKM pada materi Perilaku Terpuji

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran terutama penyediaan media pembelajaran yang membuat media itu lebih menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tatap muka pascapandemi covid-19.

Pengembangan media pembelajaran yang dikolaborasikan antara media digital (berbasis macromedia flash 8) dan media berupa kartu (flash card) diharapkan dapat merangsang dan meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga meningkatkan gairah belajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji pada kelas II semester I tahun pelajaran 2022/2023.

Tujuan dalam penelitian ini adalah: 1) Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran PAI pada materi Perilaku Terpuji melalui penerapan kolaborasi Macromedia Fash 8 dan Flash Card di Kelas II Semester I SDN Pulorejo 02, 2) Untuk mengetahui apakah penerapan penerapan kolaborasi Macromedia Fash 8 dan

Flash Card dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, 3) Untuk mengetahui apakah melalui penerapan kolaborasi Macromedia Fash 8 dan Flash Card dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI materi Perilaku Terpuji Kelas II Semester I SDN Pulorejo 02 tahun pelajaran 2022/2023.

Aktivitas pembelajaran adalah pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya (Rusman, 2017: 16). Aktivitas pembelajaran adalah pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas siswa dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya (Rusman, 2017: 16). Sedangkan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada diri peserta didik yang ditandai dengan ciri-ciri tertentu sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran. Perubahan perilaku peserta didik meliputi bidang kognitif, afektif, dan psikomotor (Syaiful Bahri Djamarah, 2014: 13).

Berdasarkan definisi di atas dapat dipahami bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan baik jasmani maupun rohani yang melibatkan kerja, pikiran dan badan, terutama dalam hal kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Damar Aji Seto (2016: 4) menjelaskan media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah guru harus membuat media semenarik mungkin agar perhatian semua siswa tertuju pada media tersebut dengan rasa senang dan gembira (Indah Wahyuni, 2018: 6). Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas peserta didik agar lebih teraktivitas untuk belajar, mendorong peserta didik menulis, berbicara dan berimajinasi. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antar guru dengan peserta didik (Talizaro Tafonao, 2018: 103).

Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, dan media pembelajaran juga merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari guru kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Syariful Fahmi, Marsigit( 2014: 93) mengemukakan bahwa Macromedia Flash adalah sebuah program aplikasi yang banyak digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembangunan situs web, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, screen server dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Ira Novita Sari, dkk, 2013:155). Macromedia Flash 8 merupakan software yang bisa digunakan untuk melakukan desain, publikasi, membangun perangkat presentasi, atau software lainnya. Macromedia Flash 8 dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia yang dihasilkan adalah multimedia interaktif (Syariful Fahmi, Marsigit, 2014: 93).

Azhar Arsyad (2013: 115) menjelaskan bahwa media flash card merupakan media pembelajaran berupa kartu bergambar. Media flash card ini biasanya berisi gambar dengan keterangan di bagian bawahnya. Media flash card berisikan gambar dan tulisan yang di desain dengan sangat menarik sehingga membuat peserta didik antusias dan senang dalam pembelajaran membaca.

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kegiatan Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan, dimulai pada bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober 2022. Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan menggunakan metode penelitian model Kurt Lewin, yaitu penelitian tindakan kelas dilakukan melalui beberapa siklus atau pengulangan siklus, setiap siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu: Planning (perencanaan), Acting (pelaksanaan tindakan), Observing (observasi), Reflecting (refleksi) (Zainal Aqib dkk, 2018: 21). Penelitian ini dilaksanakan di Kelas II SDN Pulorejo 02 Kecamatan Winong Kabupaten Pati. Jumlah siswa Kelas II Semester I SDN Pulorejo 02 yang digunakan dalam penelitian ini ada 12 (dua belas) siswa, yang terdiri 8 (delapan) siswa laki-laki dan 4 (empat) siswa perempuan. Berdasarkan data Penelitian Tindakan Kelas ini ada dua jenis data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data Kualitatif yang berupa angket minat belajar siswa. Data Kuantitatif yang berupa nilai (hasil belajar).

## B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pulorejo 02 yang beralamat di Desa Pulorejo RT. 05 RW. 01 Kecamatan Winong Kabupaten Pati. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas II Semester I pada bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober tahun 2022. Sebelum penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan, maka peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal yaitu Kelas II SD Negeri Pulorejo 02 tahun pelajaran 2022/2023. Data tersebut berupa nilai ulangan harian pada pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji. Adapun yang menjadi subyek penelitian adalah siswa Kelas II SD Negeri Pulorejo 02 yang berjumlah 12 siswa terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan. Kondisi awal ini perlu diketahui agar peneliti dapat memutuskan apakah benar kiranya Kelas II ini perlu diberi tindakan yang sesuai dengan apa yang akan diteliti. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD Negeri Pulorejo 02 bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahap, yaitu *Planning* (perencanaan), *Acting* (pelaksanaan tindakan), *Observing* (observasi), *Reflecting* (refleksi). Tahapan pada setiap siklus dilaksanakan secara kolaborasi antara peneliti (guru kelas) dan teman sejawat, (sebagai kolaborator). Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memperoleh data hasil penelitian yang meliputi data hasil belajar tiap akhir siklus dan data perkembangan aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran melalui kolaborasi *Macromedia Flash 8* dan *Flash Card*.

Pada kondisi awal (prasiklus) pembelajaran siswa memperoleh nilai yang tergolong rendah karena beberapa siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75, hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal dari 12 siswa, yang mendapat nilai lebih dari 75 (dikatakan tuntas) hanya sebanyak 5 siswa (42%) sedangkan 7 siswa (58%) belum tuntas. Paparan hasil belajar disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1. Analisis Nilai Siswa pada Kondisi Awal

Hasil Belajar	Jumlah	Persentase
Skor $\geq$ 75 (Tuntas)	5	42%
Skor $<$ 75 (Tidak tuntas)	7	58%
Nilai rata-rata = 63,33		

Berdasarkan kondisi awal, maka perlu diadakan suatu tindakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji kelas II SD Negeri Pulorejo 02.

Bertolak dari kondisi awal tersebut maka peneliti merencanakan tindakan penelitian dengan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan *Flash Card* sebagai alternatif media pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Pulorejo 02 mata pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji.

#### **a. Siklus I**

Pelaksanaan pada siklus 1 didasarkan atas hasil refleksi pada prasiklus. Oleh sebab itu, kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada prasiklus diharapkan dapat diperbaiki pada siklus I.

Untuk melakukan perbaikan pada siklus 1, peneliti sebagai guru kelas membuat perencanaan tindakan berdasarkan refleksi pembelajaran prasiklus kemudian penyusunan rencana perbaikan pembelajaran siklus I. Sebelum memulai pembelajaran, maka peneliti menyiapkan perlengkapan yang digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah lembar observasi proses pembelajaran, lembar observasi aktivitas belajar siswa, buku pembelajaran, rangkuman materi pelajaran, lembar kerja siswa yang digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran, serta RPP pembelajaran hasil perbaikan pada prasiklus.

Siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 14 September 2022. Peneliti didampingi teman sejawat sebagai kolaborator melakukan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) daring mata pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji yang sudah diseting sedemikian rupa menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan *Flash Card*. Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi 3 tahap, yakni pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka percakapan dengan mengucapkan salam. Kemudian guru dan siswa berdo'a bersama. Guru mengapsen kehadiran siswa. Guru memberikan apersepsi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi pelajaran menggunakan media interaktif *macromedia flash 8* dalam bentuk animasi yang menarik. Guru memastikan pemahaman siswa dengan memberikan umpan balik melalui media interaktif *macromedia flash 8* sehingga siswa belajar dengan menyenangkan. Guru menyiapkan *flash card* dalam dua model kartu, kartu model pertama berisi pertanyaan dan jawaban, sedangkan kartu yang kedua berisi hanya pertanyaan saja. Kartu yang telah disusun dipegang diangkat setinggi dada dan di hadapkan ke peserta didik. Cabut kartu satu persatu setelah guru selesai menjelaskan. Berikan kartu-kartu yang telah dijelaskan tersebut kepada peserta didik yang dekat dengan guru, kemudian mintalah peserta didik untuk mengamati gambar dari kartu tersebut dan membaca tulisan yang ada pada kartu, teruskan kepada peserta didik yang lain hingga semua peserta didik mengamati dan membaca. Guru memasukka kartu pertanyaan ke dalam kotak. Guru meminta siswa untuk mengambil kartu pertanyaan secara bergantian hingga semua siswa mendapat giliran. Setelah siswa mengambil kartu pertanyaan kemudian siswa disuruh untuk membaca pertanyaan dan menjawab pertanyaan yang didapat. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru ataupun siswa lain dalam kelas tersebut terkait materi yang diajarkan. Kemudian guru bersama siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Pada kegiatan penutup, guru melakukan penilaian hasil belajar dengan membagikan lembar soal yang sudah disiapkan. Guru memberikan penguatan kepada siswa terhadap materi pelajaran. Terakhir guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Kegiatan pengamatan dalam penelitian ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran tatap muka. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan pembelajaran menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pengamatan dilaksanakan secara intensif dan berkelanjutan.

#### **b. Proses Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Kolaborasi Media Interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card***

Pengamatan terhadap proses pembelajaran menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan pembelajaran apakah sudah berjalan baik



atau belum. Adapun hasil angket pendapat siswa terhadap pembelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Analisis Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Kolaborasi Media Interaktif *Macromedia Fash 8* dan Media *Flash Card* Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Jumlah	
		Skor	Rt-rt
A	Antusias siswa dalam pembelajaran	32	2,67
B	Media interaktif <i>Macromedia Fash 8</i> memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan	33	2,75
C	Perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran	28	2,33
D	Media <i>Flash Card</i> memberikan pengalaman belajar yang menarik	36	3,00
<b>Jumlah</b>		<b>129</b>	<b>10,75</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>32</b>	<b>2,69</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	

Berdasarkan Tabel di atas, terlihat bahwa tindakan pada siklus I aspek yang diamati dalam proses pembelajaran menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card* sudah menunjukkan keberhasilan, karena hasil nilai rata-rata respon siswa mencapai 2.69 dengan kategori B (Baik). Namun, melihat dari respon siswa pada pembelajaran menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card* masih memungkinkan untuk dapat ditingkatkan lagi.

### c. Aktivitas Belajar Siswa

Hasil pengamatan pembelajaran menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa Kelas II SD Negeri Pulorejo 02 pada mata pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Analisis Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I

No	Aspek yang dinilai	Jumlah	
		Skor	Rt-rt
1	Kegiatan siswa dalam memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru	37	3,08
2	Kegiatan siswa dalam menanggapi pertanyaan guru	32	2,67
3	Ketertarikan siswa dalam pembelajaran dengan	34	2,83

	permainan <i>flash card</i>		
4	Kegiatan siswa dalam mengerjakan tugas	39	3,25
<b>Jumlah</b>		<b>142</b>	<b>11,83</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>35,50</b>	<b>2,96</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	

#### d. Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar diperoleh dari hasil penilaian kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card*. Penilaian dilakukan setelah pembelajaran selesai. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dapat disajikan dalam bentuk tabel analisis sebagai berikut:

Tabel 4. Analisis Hasil Belajar Siswa Menggunakan Kolaborasi Media Interaktif *Macromedia Fash 8* dan Media *Flash Card* pada Siklus I

Hasil Belajar	Jumlah	Persentase
Skor $\geq$ 75 (Tuntas)	8	67 %
Skor $<$ 75 (Tidak tuntas)	4	33 %
Nilai rata-rata = 78,25		

Refleksi dilaksanakan dengan tujuan mengulas yang telah terlaksana pada siklus I. Peneliti menganalisa penyebab-penyebab dari berbagai masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran siklus I diantaranya: siswa masih sedikit kesulitan dalam menghafal kartu soal dan jawaban yang ada di *flash card*, Aktivitas belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran masih tergolong kurang maksimal, Hasil belajar siswa sudah mengalami kenaikan signifikan, akan tetapi nilai tersebut masih belum mencapai kriteria ketuntasan secara klasikan, bahkan masih ada siswa yang mendapat nilai terendah yaitu 53.

#### e. Deskripsi Siklus II

Sebelum memulai pembelajaran, maka peneliti menyiapkan perlengkapan yang digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya adalah menyiapkan absen, lembar observasi pembelajaran kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card*, lembar observasi aktivitas belajar siswa, lembar kerja siswa, buku pembelajaran, rangkuman materi pembelajaran yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran yang digunakan.

Siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at, 30 September 2022. Peneliti melaksanakan rencana perbaikan pembelajaran yang telah disusun. Peneliti didampingi teman sejawat sebagai kolaborator melakukan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji yang sudah diseting sedemikian rupa menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card*. Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi 3 tahapan yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup.

Proses Pelaksanaan Pembelajaran Kolaborasi Media Interaktif *Macromedia Fash 8* dan Media *Flash Card*

Tabel 5. Analisis Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran Kolaborasi Media Interaktif *Macromedia Fash 8* dan Media *Flash Card* Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Jumlah	
		Skor	Rt-rt
1	Antusias siswa dalam pembelajaran	44	3,67
2	Media interaktif <i>Macromedia Fash 8</i> memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan	42	3,50
3	Perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran	43	3,58
4	Media <i>Flash Card</i> memberikan pengalaman belajar yang menarik	45	3,75
<b>Jumlah</b>		<b>174</b>	<b>14,50</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>43,50</b>	<b>3,63</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>	

Berdasarkan Tabel di atas, dapat terlihat bahwa tindakan siklus II aspek yang diamati dalam proses model pembelajaran menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card* sudah menunjukkan keberhasilan yang signifikan, hal tersebut terlihat dari mencapai nilai secara klasikal yaitu memperoleh nilai rata-rata 3,63 dengan kategori A (Amat Baik).

#### Aktivitas Belajar Siswa

Tabel 6. Analisis Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II

No	Aspek yang dinilai	Jumlah	
		Skor	Rt-rt
1	Kegiatan siswa dalam memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru	43	3,58

2	Kegiatan siswa dalam menanggapi pertanyaan guru	41	3,42
3	Ketertarikan siswa dalam pembelajaran dengan permainan <i>flash card</i>	42	3,50
4	Kegiatan siswa dalam mengerjakan tugas	44	3,67
<b>Jumlah</b>		<b>170</b>	<b>14,17</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>52,50</b>	<b>3,54</b>
<b>Kategori</b>		<b>Amat Baik</b>	

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran berlangsung sudah optimal. Hal ini ditunjukkan dengan pencapaian rata-rata nilai 3,54 dengan kategori A (Amat Baik).

#### Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar diperoleh dari hasil penilaian kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card*. Diperoleh hasil belajar siswa yaitu ada 11 siswa atau 92% telah tuntas KKM dan terdapat 1 siswa atau 8% belum tuntas KKM. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 7. Analisis Hasil Evaluasi pada Siklus II**

Hasil Belajar	Jumlah	Persentase
Skor $\geq$ 75 (Tuntas)	11	92 %
Skor $<$ 75 (Tidak tuntas)	1	8 %
Nilai rata-rata = 91,46		

#### f. Refleksi

Berdasarkan pengamatan pada siklus II dapat direfleksikan sebagai berikut: 1) Proses pembelajaran menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card* sudah mengalami peningkatan yang signifikan dan sudah memenuhi indikator kinerja yang sudah ditentukan. 2) Aktivitas belajar siswa sudah meningkat sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan menyenangkan. 3) Hasil belajar siswa sudah mengalami kenaikan signifikan, hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai yang menunjukkan terpenuhinya indikator kinerja sehingga dapat dikatakan bahwa penelitian ini berhasil.

Keseluruhan hasil pengamatan siswa minimal telah memperoleh nilai baik. Ketuntasan belajar mencapai 92% sehingga dinyatakan telah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan belajar minimal mencapai 75%. Dengan demikian perbaikan pembelajaran ini telah berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus III.

### Pembahasan

Berdasarkan data hasil pengamatan pada siklus-siklus penelitian, nilai perolehan peningkatannya pada proses pembelajaran menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Flash 8* dan media *Flash Card* terlihat pada peningkatan rata-rata dari 2,69 pada siklus I meningkat menjadi 3,63 pada siklus II atau dengan persentase perolehan yaitu 0,94. Untuk lebih jelas disajikan sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 8. Peningkatan Proses Pembelajaran Menggunakan Kolaborasi Media Interaktif *Macromedia Flash 8* dan Media *Flash Card*

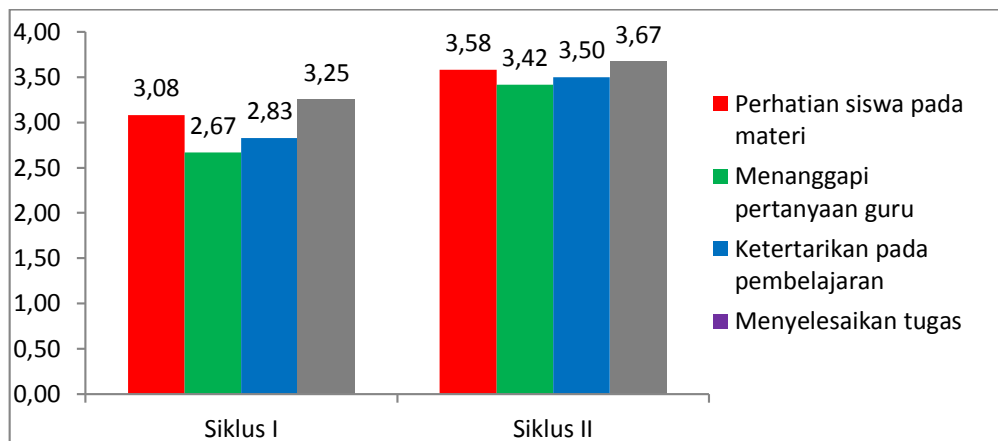
No	Aspek yang dinilai	Skor rata-rata		Nilai perolehan peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	Antusias siswa dalam pembelajaran	2,67	3,67	1,00
2	Media interaktif <i>Macromedia Flash 8</i> memudahkan saya dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan	2,75	3,50	0,75
3	Perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran	2,33	3,58	1,25
4	Media <i>Flash Card</i> memberikan pengalaman belajar yang menarik	3,00	3,75	0,75
<b>Jumlah</b>		<b>10,75</b>	<b>14,50</b>	<b>3,75</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>2,69</b>	<b>3,63</b>	<b>0,94</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	<b>Sangat Baik</b>	

Hasil pengamatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PAI materi Perilaku Terpuji Kelas II SD Negeri Pulorejo 02 menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card* pada siklus I dan siklus II diperoleh peningkatan rata-rata dari 2,96 pada siklus I meningkat menjadi 3,54 pada siklus II atau dengan peningkatan perolehan yaitu 0,58 poin, nilai perolehan peningkatannya disajikan sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 9. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

No	Aspek yang dinilai	Skor rata-rata		Nilai perolehan peningkatan
		Siklus I	Siklus II	
1	Kegiatan siswa dalam memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru	3,08	3,58	0,50
2	Kegiatan siswa dalam menanggapi pertanyaan guru	2,67	3,42	0,75
3	Ketertarikan siswa dalam pembelajaran dengan permainan <i>flash card</i>	2,83	3,50	0,67
4	Kegiatan siswa dalam mengerjakan tugas	3,25	3,67	0,42
<b>Jumlah</b>		<b>11,83</b>	<b>14,17</b>	<b>2,33</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>2,96</b>	<b>3,54</b>	<b>0,58</b>
<b>Kategori</b>		<b>Baik</b>	<b>Amat Baik</b>	

Aktivitas belajar siswa pada siklus I, dan pada siklus II dapat diperjelas dengan diagram berikut :



Gambar 1. Diagram peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II

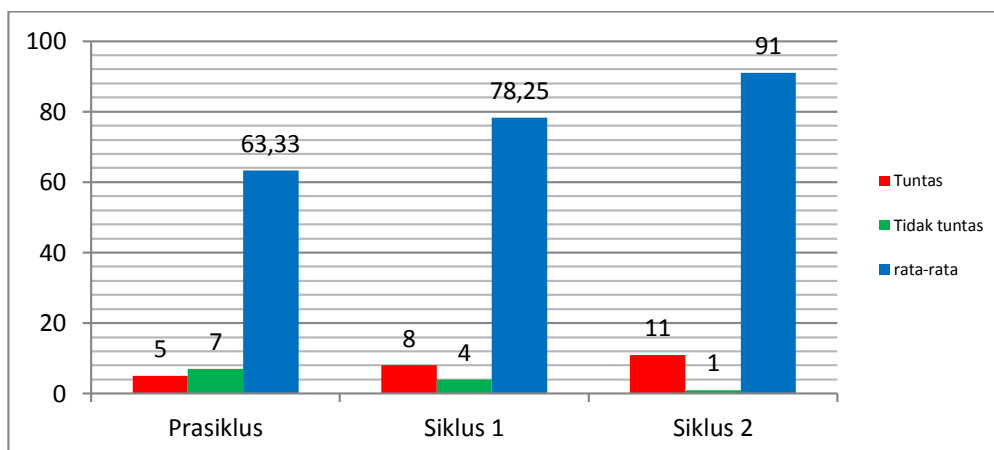
Berdasarkan data hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II materi Perilaku Terpuji Kelas II SD Negeri Pulorejo 02 menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card*, peningkatan hasil belajar disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.17

Peningkatan hasil belajar siswa prasiklus, siklus I, dan siklus II

No	Ketuntasan	Prasiklus		Siklus 1		Siklus 2		Peningkatan Rata-rata nilai
		Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase	Jumlah siswa	Persentase	
1	Tuntas	5	42%	8	67%	11	92%	
2	Tidak tuntas	7	58%	4	33%	1	8%	
3	Rata-rata nilai	63,33		78,25		91,00		27,66 poin

Perbandingan ketuntasan, persentase ketuntasan, dan rata-rata hasil belajar siswa pada saat sebelum tindakan (prasiklus), pada siklus I, dan pada siklus II diperjelas dengan diagram berikut :



Gambar 2. Diagram hasil belajar siswa pada prasiklus, siklus I, dan siklus II

Berdasarkan data di atas, ditunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji SD Negeri Pulorejo 02 mengalami peningkatan. Sebelum dilakukan penelitian atau pada prasiklus dan sebelum pemberlakuan pembelajaran menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Flash 8* dan media *Flash Card*, nilai mata pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji terbilang rendah, kemudian mengalami peningkatan hasil belajar setelah peneliti menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Flash 8* dan media *Flash Card*. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata dari 63,33 pada prasiklus dapat meningkat pada siklus I yaitu 78,25 dan semakin meningkat pada siklus II yaitu 91,00. Sehingga dari kondisi awal sampai pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 27,66.

### Hasil Penelitian

Hasil pengamatan proses pembelajaran menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Flash 8* dan media *Flash Card* mengalami peningkatan rata-rata skor dari 2,69 dengan kategori baik pada siklus I menjadi 3,63 dengan kategori amat baik pada siklus II. Dengan demikian proses pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 0,94. Hal tersebut membuktikan bahwa proses pembelajaran dengan kolaborasi media interaktif *Macromedia Flash 8* dan media *Flash Card* pada mata pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji siswa Kelas II SD Negeri Pulorejo 02 Kecamatan Winong Kabupaten Pati meningkat.



Data hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card* menunjukkan peningkatan rata-rata dari 2,96 pada siklus I menjadi 3,54 pada siklus II atau dengan kata lain meningkat 0,58 poin. Hal tersebut membuktikan bahwa aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji mengalami peningkatan.

Data hasil belajar pada mata pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji menunjukkan peningkatan, pada kondisi awal siswa yang tuntas KKM sebanyak 5 siswa atau 42%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa atau 58% dengan nilai rata-rata 63,33. Meningkat pada siklus I yaitu siswa yang tuntas KKM sebesar 8 siswa atau 67%, sedangkan siswa yang belum tuntas KKM sebanyak 4 siswa atau 33% dengan nilai rata-rata 78,25. Semakin meningkat pada siklus II yaitu siswa yang tuntas KKM sebesar 11 siswa atau 92%, sedangkan siswa yang belum tuntas KKM hanya 1 siswa atau 8% dengan nilai rata-rata 91,00. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 63,33 pada kondisi awal menjadi 78,25 pada siklus I atau dengan kata lain hasil belajar siswa meningkat 14,92 poin. Hasil pembelajaran makin meningkat pada siklus II dengan peningkatan rata-rata nilai menjadi 91,00, dengan kata lain meningkat lagi 12,75 poin. Sehingga dari kondisi awal sampai pada siklus II terjadi peningkatan 27,67 poin. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card* dari kondisi awal sampai pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan.

### C. Simpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut: 1) Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa ternyata berjalan dengan baik. 2) Melalui penggunaan kolaborasi media interaktif *Macromedia Fash 8* dan media *Flash Card* yang dilaksanakan dengan baik terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PAI materi Perilaku Terpuji siswa Kelas II Semester I SDN Pulorejo 02 Kecamatan Winong Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2022/2023. 3) Melalui penggunaan kolaborasi

media interaktif Macromedia Fash 8 dan media Flash Card dengan aktivitas belajar siswa yang lebih baik terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II Semester I SDN Pulorejo 02 Kecamatan Winong Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2022/2023.

## Daftar Pustaka

- Azhar Arsad. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Damar Aji Seto. 2016. Pengembangan Kartu Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VII SMP dengan Materi Proses Endogen dan Oksigen. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dwi Muryanti. 2019. Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I di MIN 8 Bandar Lampung. Lampung: Universitas Negeri Raden Intan.
- Indah Wahyuni. 2018. Pemilihan Media Pembelajaran, Universitas Muhammadiyah Sidorajo.
- Rusman. 2013. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta:PT Raja Grafindo.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2014. Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syariful Fahmi, Marsigit. 2014. Pengembangan Metimedia Macromedia Flash Dengan Pendekatan Kontekstual Dan Keefektifan Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika. Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 9
- Talizaro Tafonao. 2018. Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Jurnal komunikasi pendidikan, vol.2 No.2. hal 103.
- Zainal Aqib. 2018. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : Yrama Widya

