
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MACROMEDIA FLASH 8 TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS XI AKUNTANSI SMK N 3 BUNGO

Tika Kurnia^{1*}, Fauziah², Ahmad Ridoh³

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo¹²³

E-mail: tikaakurniaa2911@gmail.com^{1*}, fauziah.novel@gmail.com², ridohadriati@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas XI Akuntansi SMK Negeri 3 Bungo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 3 Bungo yang berjumlah 37 orang, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Sampel terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas eksperimen sebanyak 19 siswa yang diberi perlakuan dengan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8, dan kelas kontrol sebanyak 18 siswa yang belajar tanpa perlakuan khusus. Instrumen penelitian berupa kuesioner untuk mengukur motivasi belajar serta tes pilihan ganda untuk menilai hasil belajar, keduanya telah diuji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Rata-rata motivasi serta nilai hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Uji Independent Sample Test menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < \alpha = 0,05$, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, media interaktif ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, serta mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, Macromedia Flash 8, motivasi belajar, hasil belajar, TIK

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using interactive learning media based on Macromedia Flash 8 on students' motivation and learning outcomes in the ICT subject of the 11th Grade Accounting Department at SMK Negeri 3 Bungo. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design. The population consisted of all 37 students of the 11th Grade Accounting Department at SMK Negeri 3 Bungo, with the sampling technique using saturated sampling. The sample was divided into two groups: the experimental class consisting of 19 students who were taught using interactive learning media based on Macromedia Flash 8, and the control class consisting of 18 students who were taught without special treatment. The instruments used included a questionnaire to measure learning motivation and a multiple-choice test to assess learning outcomes, both of which were tested for validity and reliability before implementation. The findings revealed that interactive learning media based on Macromedia Flash 8 had a significant effect on students' motivation and learning outcomes. The average motivation and learning outcomes of the experimental class were higher than those of the control class. The Independent Sample Test showed a significance value of $0.000 < \alpha = 0.05$, indicating a significant difference between the two groups. Therefore, interactive media is proven to be effective in enhancing

students' motivation and achievement, while also creating a more engaging and interactive learning environment.

Keywords: *Interactive learning media, Macromedia Flash 8, learning motivation, learning outcomes, ICT.*

PENDAHULUAN

Pada era digital seperti sekarang integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan lagi sekedar inovasi tambahan, melainkan kebutuhan mutlak bagi setiap institusi pendidikan. Pergeseran paradigma belajar tradisional yang mengandalkan metode ceramah dan buku teks harus disesuaikan dengan kenyataan bahwa generasi milenial dan Z tumbuh di lingkungan yang penuh gambar animatif audio dinamis, serta interaksi visual berbasis layar. Di SMK khususnya jurusan Akuntansi, mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran strategis dalam menyiapkan siswa dengan keterampilan praktis dan digital, baik untuk kebutuhan dunia kerja maupun pendidikan lanjutan. Tanpa kehadiran teknologi, proses belajar TIK dapat menjadi monoton, tidak selaras dengan tujuan vokasional, dan berisiko membuat siswa kehilangan relevansi. Penggunaan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 menjadi solusi yang relevan. Flash 8 adalah alat multimedia yang mendukung animasi, audio, teks interaktif, dan evaluasi otomatis dalam satu paket. Media ini memberikan pengalaman belajar yang jauh lebih hidup, seperti animasi alur transaksi, trials simulatif input data akuntansi atau audio naratif yang memperkuat penjelasan konsep. Teori *dual coding* yang dikemukakan Paivio (1986) mendukung pendapat ini, menyatakan bahwa pemrosesan informasi melalui visual dan audio secara bersamaan dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Hal senada juga didukung Mayer dalam teori *multimedia learning*, di mana interaksi antara visual, verbal, dan aktivitas kognitif mendalam mampu meningkatkan efisiensi belajar.

Studi empiris mendukung efektivitas Flash 8 dalam konteks SMK. (Rahmi et al., 2019) menyatakan bahwa media berbasis Flash 8 sangat layak dengan skor 4,78 dari 5 dan secara signifikansi meningkatkan hasil belajar siswa SMK pada materi dasar komputer (nilai pre dan post test meningkat signifikansi). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang dirancang untuk menyiapkan peserta didik menjadi tenaga kerja profesional sesuai bidang keahliannya. Dalam konteks pendidikan kejuruan, SMK menekankan pada penguasaan kompetensi, praktik lapangan, dan kesiapan kerja yang langsung terhubung dengan dunia industri dan bisnis. Salah satu SMK yang ada di wilayah Jambi adalah SMK Negeri 3 Bungo, yang beralamat di Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Sekolah ini memiliki berbagai jurusan, di antaranya adalah jurusan Akuntansi. Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 3 Bungo mempersiapkan siswa untuk menguasai keterampilan dasar dan lanjutan dalam pencatatan, pengelolaan, dan pelaporan keuangan baik manual maupun berbasis komputerisasi. Dalam mendukung penguasaan kompetensi tersebut, mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran penting sebagai penunjang keahlian siswa, karena keterampilan teknologi digital sangat diperlukan dalam penggunaan perangkat lunak akuntansi dan pengolahan data keuangan berbasis komputer.

Realita di lapangan menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMK N 3 Bungo masih tergolong rendah, khususnya pada siswa kelas XI

Akuntansi. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada bulan Januari 2025, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan keterlibatan aktif siswa. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan latihan manual sebagai pendekatan utama dalam menyampaikan materi. Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif menyebabkan materi yang disampaikan kurang menarik, tidak kontekstual, serta sulit dipahami oleh siswa dengan gaya belajar yang bervariasi. Hal ini berdampak pada kurangnya stimulasi kognitif dan afektif yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa, sehingga motivasi belajar menjadi rendah.

Motivasi yang rendah ini terlihat dari perilaku siswa yang cenderung pasif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Banyak siswa hanya memperhatikan guru secara sepintas tanpa menunjukkan keterlibatan aktif seperti bertanya, berdiskusi, atau memberikan respon atas materi yang disampaikan. Bahkan, dalam beberapa sesi pembelajaran, siswa hanya menyalin penjelasan guru ke buku catatan tanpa benar-benar memahami konsep atau mengaitkannya dengan praktik digital sehari-hari. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang mengintegrasikan aspek visual, audio, dan simulatif menyebabkan proses belajar menjadi monoton dan tidak mampu membangkitkan minat belajar. Hal ini sangat bertolak belakang dengan karakteristik generasi saat ini yang akrab dengan teknologi dan lebih merespon pendekatan pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan capaian yang belum optimal, ditunjukkan dengan nilai ulangan harian dan tugas yang rendah. Dalam beberapa indikator penilaian kognitif, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami perintah teknis, mengoperasikan perangkat lunak dasar TIK, serta menjelaskan kembali konsep-konsep penting dalam pelajaran. Kurangnya media bantu yang mendukung pemahaman konseptual dan praktis menjadi faktor utama yang memperlambat kemajuan belajar siswa. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya evaluasi dan umpan balik langsung dari guru, akibat metode ceramah yang satu arah, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengevaluasi kesalahan pemahaman mereka sendiri selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMK N 3 Bungo tidak terlepas dari pola pembelajaran yang belum memanfaatkan potensi teknologi digital secara maksimal. Hal ini menunjukkan urgensi untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa, seperti Macromedia Flash 8, yang dapat menggabungkan unsur teks, animasi, suara, dan interaktivitas dalam satu kesatuan media belajar yang menarik dan efektif. Mengacu pada masalah yang telah diungkapkan, maka diperlukan pendekatan baru yang lebih interaktif dan menginspirasi agar siswa termotivasi dan mampu mencapai hasil belajar yang maksimal. Data dari Databoks di level nasional hanya sekitar 30% siswa SMA/SMK di Indonesia yang mencapai standar minimal nasional dalam mata pelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) mapel berbasis TIK, ini berarti bahwa sekitar 70% siswa masih belum memenuhi kompetensi dasar. Situasi ini memiliki keterbatasan pada sarana atau fasilitas yang diperlukan di banyak SMK seperti kurangnya komputer layak atau minimnya akses internet yang dibahas dalam forum publik (reddit), menunjukkan bahwa teknologi belajar digital belum merata.

Dengan dukungan teori dan data empiris internasional serta nasional pengembangan

Flash 8 sebagai media interaktif di SMK jurusan Akuntansi sangat relevan. Media ini tidak hanya memberikan jalan bagi penyampaian materi yang lebih efektif tetapi juga membuka peluang bagi siswa untuk bereksperimen berinovasi dan memunculkan motivasi intrinsik belajar TIK. Pendekatan ini bukan sekadar memberi tambahan multimedia, tetapi merancang fondasi pembelajaran berbasis kompetensi untuk siswa SMK di era 4.0.

Beberapa penelitian terdahulu telah banyak membahas terkait dampak positif Flash 8 pada motivasi dan hasil belajar. Penelitian oleh Iflakhah (2017) menemukan determinasi pengaruh media Flash dan motivasi terhadap prestasi belajar IPS siswa SMP sebesar 52,3%. Penelitian lain oleh (Nurrohman & Purnomo, 2023) pada mata pelajaran otomotif juga menunjukkan kelompok eksperimen dengan Flash 8 memiliki peningkatan rata-rata hasil belajar (79,76 vs 72,33), dengan uji hipotesis signifikan. Selain itu, penelitian lain oleh Melinda et al. (2024) menyatakan penggunaan Flash 8 pada pembelajaran agama Islam meningkatkan pemahaman materi signifikan rata-rata 85,20 vs 78,50 ($p = 0,004$). Sementara itu, penelitian terakhir oleh Jafnihirda et al. (2023) melaporkan desain e-modul Flash 8 mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Bersadarkan penelitian sebelumnya, terlihat bahwa sebagian besar penelitian fokus pada materi pelajaran umum seperti IPS, Agama, atau otomotif, serta sering dilakukan di tingkat SMP atau SMA umum. Belum ada studi yang secara komprehensif mengkaji dua variabel yaitu motivasi dan hasil belajar secara bersamaan. Penelitian ini berusaha mengisi kekosongan tersebut dengan menerapkan media Flash 8 dalam proses pembelajaran TIK di SMK N 3 Bungo, serta mengukur variabel motivasi dan hasil belajar siswa secara komprehensif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang memfokuskan pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menguji hipotesis secara sistematis, objektif, dan terukur. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK N 3 Bungo. Dengan menggunakan data kuantitatif seperti angket motivasi belajar dan skor tes hasil belajar, peneliti dapat melakukan analisis statistik untuk menentukan apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Creswell (2014:4), pendekatan kuantitatif tepat digunakan ketika peneliti ingin menguji hubungan antar variabel serta membuat generalisasi dari populasi ke sampel melalui prosedur penelitian yang terstruktur dan terstandarisasi.

Secara khusus, Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen, di mana subjek dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media interaktif Macromedia Flash 8, sedangkan kelompok kontrol mengikuti proses pembelajaran sebagaimana biasa dengan metode konvensional. Evaluasi dilakukan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui adanya perbedaan capaian antara kedua kelompok. Desain quasi-eksperimen dipilih karena dalam lingkungan pendidikan formal seperti SMK, pembagian peserta didik secara acak (random assignment) ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol sering kali tidak memungkinkan. Oleh karena itu, desain ini dipandang tepat untuk menguji pengaruh suatu perlakuan dalam kondisi kelas yang alami dan

tidak dimanipulasi secara penuh (Lazwardin, 2025).

Selain menguji pengaruh langsung dari penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar dan motivasi, penelitian ini juga memuat pendekatan korelasional guna menganalisis sejauh mana hubungan antara variabel bebas yaitu penggunaan media Macromedia Flash 8 dengan dua variabel terikat, yakni motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan ini, peneliti tidak hanya mampu mengukur perbedaan antar kelompok, tetapi juga melihat kekuatan hubungan antara penggunaan media dan variabel-variabel hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik inferensial, seperti uji-t yang digunakan untuk membandingkan perbedaan rata-rata hasil belajar dan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan diberikan. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data berdistribusi secara normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa varians antar kelompok bersifat seragam. Melalui analisis ini, peneliti dapat mengidentifikasi signifikansi pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 terhadap variabel-variabel yang diteliti. Pendekatan kuantitatif yang dipadukan dengan desain kuasi-eksperimen ini dinilai tepat untuk menjawab rumusan masalah secara objektif dan terukur, karena memungkinkan peneliti untuk tidak hanya menggambarkan kondisi yang ada, tetapi juga menguji hubungan kausal antar variabel dalam konteks pembelajaran yang nyata

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Data

a. Data Hasil Kuesioner

Hasil analisis deskriptif kuesioner dapat diketahui bahwa skor terendah yang diperoleh siswa adalah 106, sedangkan skor tertinggi mencapai 136. Nilai rata-rata (mean) yang dihasilkan sebesar 120.62, dengan nilai tengah (median) sebesar 126.00. Nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 111 sedangkan standar deviasi tercatat sebesar 10.769.

b. Data Hasil Tes Soal

Hasil analisis deskriptif soal dapat diketahui bahwa skor terendah yang diperoleh siswa adalah 40, sedangkan skor tertinggi mencapai 90. Nilai rata-rata (mean) yang dihasilkan sebesar 68.22, dengan nilai tengah (median) sebesar 76.00. Nilai yang paling sering muncul (modus) adalah 50, sedangkan standar deviasi tercatat sebesar 16.629.

2. Pengujian Persyaratan

a. Instrumen Kuesioner

Dari 40 butir soal yang diuji cobakan, jumlah item yang dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk dijadikan instrumen pada penelitian ini yaitu 30 butir soal yang valid. Kemudian, uji reliabilitas dilakukan setelah instrumen valid, Hasil perhitungan diinterpretasikan dengan kriteria reliabilitas Kuesioner. Kriteria dalam pengujian reliabilitas adalah jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel, diperoleh hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa $r_{11} = 0.979 > r_{tabel} = 0.444$. Dengan hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen reliabel.

b. Instrumen Tes Soal

Dari 40 butir soal yang diuji cobakan, jumlah item yang dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk dijadikan instrumen pada penelitian ini yaitu 30 butir soal yang valid. Kemudian, uji reliabilitas menunjukkan hasil $r_{11} = 0,884$, sehingga dengan hasil nilai tersebut menunjukkan bahwa instrument tersebut reliabel. Untuk soal yang telah lolos kemudian di analisis taraf kesukarannya, dengan hasil perhitungan keseluruhan 5 item soal tes yang termasuk dalam kategori mudah, 27 item termasuk dalam kategori sedang dan 8 item termasuk dalam kategori sulit. Selanjutnya, uji coba daya pembeda dengan hasil perhitungan keseluruhan 3 item soal tes yang termasuk dalam kategori baik sekali, 22 item termasuk dalam kategori baik, 5 item termasuk dalam kategori cukup, 2 item termasuk dalam kategori kurang baik dan 8 item termasuk dalam kategori dihilangkan.

3. Analisis Pengujian Hipotesis

a. Uji Normalitas

Hasil pengujian uji normalitas nilai kuesioner dan tes soal yang diperoleh dari perhitungan dan disajikan dalam Tabel 1 dan Tabel 2 berikut ini:

Tabel 1 Hasil Tests Of Normality Motivasi Belajar

Tests of Normality				
	Kelas Eksperimen, Kelas kontrol	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Motivasi belajar	Kelas eksperimen	.966	19	.814
	Kelas kontrol	.851	18	.256
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan Shapiro-Wilk. Uji normalitas dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Diperoleh nilai signifikansi uji Shapiro-Wilk untuk variabel Motivasi belajar di Kelas eksperimen sebesar $0,814 > 0,05$, sehingga data hasil belajar kelas eksperimen berdistribusi normal. Dan Kelas kontrol sebesar $0,256 > 0,05$, sehingga data hasil belajar kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Tests Of Normality Hasil Belajar

Tests of Normality				
	Kelas Eksperimen, Kelas kontrol	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Kelas	.919	19	.158

belajar	eksperimen			
	Kelas kontrol	.855	18	.068
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

Untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Hasil uji menunjukkan bahwa Kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,158 > 0,05$, sehingga data hasil belajar kelas eksperimen berdistribusi normal. Dan Kelas kontrol sebesar $0,068 > 0,05$, sehingga data hasil belajar kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas terhadap motivasi dan nilai hasil belajar diperoleh melalui perhitungan, kemudian ditampilkan dalam tabel Tabel 3 dan Tabel 4 berikut ini:

Tabel 3 Hasil Test of Homogeneity of Variances

Test of Homogeneity of Variances			
Motivasi Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.219	1	35	.048

Melihat data tabel 4.10, hasil nilai sig $0,048 < 0,05$ maka data tersebut tidak homogen karena kurang dari $< 0,05$.

Tabel 4 Hasil Test of Homogeneity of Variances

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4.552	1	35	.040

Melihat data tabel 4 hasil nilai sig $0,040 < 0,05$ maka data tersebut tidak homogen karena kurang dari $< 0,05$.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis terdapat kriteria berdasarkan sig sebesar $< 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak dan berdasarkan sig sebesar $> 0,05$, maka H_o dan H_a diterima ditolak.

1) Independent Samples Test

a) Hasil Independent Samples Test Motivasi Belajar

Berdasarkan Motivasi Belajar dari hasil uji Independent Sample Test, diketahui bahwa nilai Levene's Test for Equality of Variances menunjukkan signifikansi sebesar $0,048 < 0,05$, sehingga data tidak memenuhi asumsi homogenitas varians. Oleh karena itu, interpretasi hasil uji-t dilakukan pada baris Equal variances not assumed. Pada baris tersebut, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil daripada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash

8 dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

b) Hasil Independent Samples Test Hasil Belajar

Sementara itu, pada variabel hasil belajar menunjukkan signifikansi sebesar $0,040 < 0,05$, sehingga data tidak memenuhi asumsi homogenitas varians. Oleh karena itu, interpretasi hasil uji-t dilakukan pada baris Equal variances not assumed. Pada baris tersebut, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

c) Hasil Independent Samples Test Motivasi dan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil uji Independent Sample Test, diketahui bahwa nilai Levene's Test for Equality of Variances pada variabel motivasi belajar sebesar 0,048 dan pada variabel hasil belajar sebesar 0,040, yang keduanya lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data tidak memenuhi asumsi homogenitas varians, sehingga interpretasi dilakukan dengan menggunakan hasil pada baris Equal variances not assumed. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada kedua variabel yaitu motivasi belajar dan hasil belajar adalah sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan baik pada motivasi belajar maupun hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8 berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel utama yang dijadikan objek kajian, yaitu variabel bebas berupa media pembelajaran interaktif berbasis Macromedia Flash 8, serta dua variabel terikat yaitu motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri Bungo yang berjumlah 37 orang, terdiri atas dua kelas: XI Akuntansi 1 dengan 19 siswa dan XI Akuntansi 2 dengan 18 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh dengan pendekatan non-random sampling. Pembagian kelas mengikuti penentuan dari pihak sekolah dan sesuai dengan desain penelitian kuasi-eksperimen. Pada desain ini, kelas XI Akuntansi 1 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dengan 19 siswa, sedangkan kelas XI Akuntansi 2 menjadi kelas kontrol dengan 18 siswa.

Perlakuan yang diberikan pada kedua kelas dalam penelitian ini berbeda. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional tanpa adanya perlakuan khusus, sedangkan kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis Macromedia Flash 8. Untuk mengukur motivasi serta hasil belajar siswa, digunakan dua

instrumen, yaitu angket dan tes. Sebelum diterapkan dalam penelitian, instrumen tersebut terlebih dahulu divalidasi pada kelas XI TKR-1. Proses validasi meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, serta daya pembeda. Dari total 40 butir soal dan angket yang diuji, diperoleh 30 butir yang dinyatakan valid dan layak digunakan. Setelah itu, penelitian dilaksanakan pada kelas kontrol dan eksperimen sesuai dengan perlakuan masing-masing. Selanjutnya, angket dan tes disebarkan kepada siswa untuk memperoleh data penelitian.

Setelah menganalisis data-data yang diperoleh dan berdasarkan Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel sebanyak 37 siswa. Uji normalitas dilakukan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Hasil Motivasi belajar dari uji Normalitas, Maka diperoleh nilai signifikansi uji Shapiro-Wilk untuk variabel Motivasi belajar di Kelas eksperimen sebesar $0,814 > 0,05$, sehingga data motivasi belajar kelas eksperimen berdistribusi normal. Dan Kelas kontrol sebesar $0,256 > 0,05$, sehingga data motivasi belajar kelas kontrol berdistribusi normal. Dan Hasil belajar, maka diperoleh nilai signifikansi uji Shapiro-Wilk untuk variabel Hasil belajar Kelas eksperimen sebesar $0,158 > 0,05$, sehingga data hasil belajar kelas eksperimen berdistribusi normal. Dan Kelas kontrol sebesar $0,068 > 0,05$, sehingga data hasil belajar kelas kontrol berdistribusi normal.

Kemudian dalam Uji Homogenitas, untuk menguji kehomogenan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Apakah nilai signifikan $> 0,05$ maka data tidak homogen, sebaliknya jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data homogen. Hasil Motivasi belajar dari uji homogenitas yang didapat nilai sig $0,048 < 0,05$ maka data tersebut tidak homogen karena kurang dari $< 0,05$. Dan Hasil belajar, didapat hasil nilai sig $0,040 < 0,05$ maka data tersebut tidak homogen karena kurang dari $< 0,05$.

Kemudian dilihat apakah terhadap pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas XI Akuntansi SMK N 3 Bungo. Berdasarkan analisis Independent Sample Test, diketahui bahwa nilai hasil pada baris Equal variances not assumed. Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada kedua variabel yaitu motivasi belajar dan hasil belajar adalah sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan baik pada motivasi belajar maupun hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas XI Akuntansi SMK Negeri 3 Bungo, serta hasil analisis data yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat dirumuskan beberapa kesimpulan. Pada pengujian hipotesis

analisis Independent Sample Test diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil ini membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif Macromedia Flash 8 dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Lazwardin, M. M. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Auditory , Intellectually , Repetition (Air) Berbantuan Media Interaktif Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Nurrohman, M. A., & Purnomo, B. G. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM STARTER SEPEDA di Universitas PGRI Yogyakarta , program studi ini didirikan pada tahun 2019 sehingga tergolong*. 04(2), 1–14.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Hardiyanto, W., Kurniawan, E. S., & Nurhidayati. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Macromedia Flash 8 Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sifat Mekanik Bahan Kelas X Tkj 2 SMK Batik Perbaik Tahun Pelajaran 2011/2012. *RADIASI - Pendidikan Fisika*, 1(1), 56–59. <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/radiasi/article/view/307>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Nafisatur, M. (2024). Metode Pengumpulan Data Penelitian. *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, 3(5), 5423–5443.
- Pendidikan, P., Kompensasi, D. A. N., Kinerja, T., Agustin, P., & Permatasari, I. (2020). PENGARUH PENDIDIKAN DAN KOMPENSASI TERHADAP KINERJA DIVISI NEW PRODUCT DEVELOPMENT (NPD) PADA PT. MAYORA INDAH Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2), 174–184. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i2.442>
- Putri Anggraeni, N., Dwi Andini, A., Arya Puspa Pradana, F., Kasanah, N., & Arrosyidah, Q. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa SMA pada Materi Pemanasan Global. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Juli, 9(14), 517–523.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Ritonga, R. (2024). Kajian Analisis Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran IPA. *Al-Ibanah*, 9(2), 85–92. <https://doi.org/10.54801/gtk4dh66>
- Winarni, R., & Astuti, E. R. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1).