Pengaruh Media Pembelajaran Multimedia Berbasis *Flash Player* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 15 Banjarwati Paciran.

M. Chotibuddin

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Paciran Lamongan, Indonesia

Email: boedz2012@gmail.com

Abstract: *The application of media in the learning process is one way that can be used to realize achievement and learning outcomes. Because learning media is one thing that absolutely exists in the learning process. Interactive multimedia-based learning is one source of learning based on Information and Communication Technology (ICT). The purpose of this research was to analyze the effect of flash player-based multimedia learning media on learning outcomes. Students in the fifth grade on Fiqh subject at MI Muhammadiyah 15 Banjarwati Paciran.*

The research design used is One Groups Pretest-Posttest Design with saturated sample sampling technique. The number of samples is 22.

The results showed that the average prettest score (before being given the media) was (60.23) while the posttest average was (69.55). According to the t-test calculation, it was obtained tcount (5.52) > ttable (2,086), so it can be said that the flash player-based multimedia learning method is effective and significant on student learning outcomes in the subject matter of Hajj in the fifth grade at MI Muhammadiyah 15 banjarwati paciran for the academic year 2020/2021.

This proves that there is difference between learning outcomes in Fiqh subjects on the subject matter of Hajj before and before using multimedia-based learning media using Adobe Flash.

Keywords : *learning media, Adobe Flash player, multimedia based-learning, learning outcomes.*

Pendahuluan

Dewasa ini pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam meningkatkan sumber daya manusia di era globalisasi ini dan memegang peranan penting dalam kemajuan suatu bangsa. Peningkatan mutu pembelajaran juga berpengaruh terhadap keberhasilan dalam belajar di sekolah yang mana di sini guru sebagai pendidik dan maupun pengajar. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Begitu pentingnya peran guru dalam mentransformasikan input-input pendidikan, maka guru harus selalu mempunyai metode yang baik dalam proses

pembelajarannya. Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mewujudkan prestasi dan hasil belajar. Karena media pembelajaran merupakan salah satu hal yang mutlak ada dalam proses pembelajaran. “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Gerlach dan Ely, 1971. p.89). Pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan salah satu sumber belajar yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Media pembelajaran ini menggabungkan teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi peserta didik seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya (Winarno, dkk. 2009. P.8). Multimedia pembelajaran interaktif berisi bahan ajar dalam bentuk instruksi dan narasi dengan sistem komunikasi interaktif berbasis stimulus respon, disajikan secara terstruktur dan sistematis sesuai kurikulum yang berlaku.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, diharapkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Selain media sebagai penunjang proses belajar mengajar, guru juga dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut mempunyai ketrampilan dan keahlian untuk mengembangkan media pengajaran yang belum tersedia (Ashar Arsyad.2000. p.2).

Guru seharusnya mempunyai pengaruh yang sangat besar pada terciptanya proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas sehingga bisa mencapai tujuannya yaitu hasil belajar, namun hingga sekarang di MI Muhammadiyah 15 Banjarwati belum berjalan dengan baik. Hal ini terlihat pada kurangnya guru dalam persiapan pembelajaran di kelas dan metode pengajaran cenderung masih tradisional, tentu saja ini membuat materi Fiqh di mata siswa jadi kurang menarik, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan di atas peneliti ingin membuat siswa mudah memahami suatu materi yang disampaikan guru dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Penggunaan metode pembelajaran multimedia berbasis flash player dianggap sangat tepat untuk membantu mempermudah peserta didik memahami materi yang ada dan menggapai hasil belajar yang diinginkan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat ditarik beberapa rumusan permasalahan sebagai berikut : “Adakah pengaruh media pembelajaran multimedia berbasis flash player terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas V di MI Muhammadiyah 15 Banjarwati Paciran?”

Landasan TEORI

Pengertian Media

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (erlach dan Ely, 1971. P.89)

Posisi Media

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari system pembelajaran.

Fungsi dan Manfaat Media

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran (Wayan. 2007. P.4).

Jenis-jenis Media pembelajaran

Media pembelajaran Media pembelajaran juga merupakan komponen intruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Yaitu wahana penyalur informasi belajar atau informasi pesan. Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Kita bisa memanfaatkan berbagai jenis media yang ada untuk menunjang proses belajar, apalagi di zaman sekarang ini peran teknologi sudah terasa dan telah masuk ke berbagai aspek, termasuk dunia pendidikan. Berikut ini adalah jenis-jenis media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Media yang tidak diproyeksikan
2. Media yang diproyeksikan

3. Media audio
4. Media Video
5. Media berbasis komputer
6. Multimedia (Ariani, N., & Haryanto, D. 2010. P.90)

Media yang akan dibahas dan digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah multimedia pembelajaran berbasis Flash player. Multimedia pembelajaran Flash playersudah mencakup semua jenis media yang ada dari beberapa media.

Flash Player

Pengertian *Adobe Flash Player Profesional Flash CS6* merupakan sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat animasi 2 dimensi yang ringan dan handal sehingga banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, *CD interaktif* dan lainnya. *Adobe flash CS6* merupakan aplikasi yang cocok untuk keperluan pembuatan sebuah media pembelajaran, karena aplikasi tersebut mudah digunakan selain itu tidak memerlukan spesifikasi komputer yang canggih untuk bisa menggunakannya. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi yang mudah dan menarik (Hendro saputro. 2015. P.10). Pada media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* materi Prinsip Desain ini memiliki keunggulan yakni tombol navigasi berupa *flat-icon 2D*, gambar desain corel draw, gambar desain manual dengan teknik warna kering, video, audio, soal evaluasi interaktif, dan tipe ukuran softwarena.

Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu (Omear Hamalik. 2007. P.30).

Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Keberhasilan belajar tidak saja ditentukan oleh peningkatan kemampuan para pendidiknya saja, akan tetapi ditentukan oleh faktor-faktor yang lain yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain, sebagaimana Oemar Hamalik mengemukakan beberapa faktor kesulitan belajar siswa antara lain:

- a. Faktor-faktor yang berfungsi dari diri sendiri
- b. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan.

- c. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga
- d. Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan masyarakat (Omear Hamalik. 2007. P.117).

Dengan demikian dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang merupakan kesulitan belajar yang dialami peserta didik perlu adanya bantuan dan bimbingan guna meningkatkan prestasi belajar siswa dan terhindar dari kesulitan belajar yang dialami siswa dan akhirnya dapat dicapai prestasi belajar yang optimal.

Metode Penelitian

Berdasarkan judul yang telah dikemukakan yaitu pengaruh metode pembelajaran multimedia berbasis Adobe Flash player terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas V di MI Muhammadiyah 15 Banjarwati, maka dapat disimpulkan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimental. Yaitu metode pengukuran antar variabel pada sebelum dan sesudahnya untuk melihat hubungan sebab-akibat dari fenomena yang diteliti. dengan pendekatan desain atau metodenya adalah “*One Groups Pretest-Posttest Design*”, yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono. 2001. P.64).

Sumber data

Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi Arikunto. 2006. P.130). dalam penelitian ini penulis menentukan objek penelitian yaitu seluruh siswa kelas V MI Muhammadiyah 15 Banjarwati, Paciran pada tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 22 siswa.

Sampel

Sampel sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto. 2006. P.131). Sampel pada penelitian ini menggunakan metode pengambilan teknik sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota digunakan sebagai sampel.

Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah Metode untuk memperoleh data-data (Sutrisno Hadi. 1987. P.67). Dalam hal ini teknik-teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

Metode Tes

Tes adalah merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Suharsimi Arikunto. 2006. P.53).

Metode dokumentasi

Metode dokumentasi adalah metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi dengan jalan menyelidiki benda- benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan- peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Suharsimi Arikunto. 2006. P.158). **Metode observasi**

Metode observasi adalah metode yang digunakan peneliti untuk memperoleh informasi dengan jalan melakukan pengamatan langsung ke lapangan. Metode ini digunakan untuk meneliti keadaan madrasah meliputi, letak geografis, keadaan gedung, dan hal- hal lain yang relevan.

Instrumen penelitian

Untuk memperoleh data yang benar- benar valid dan menghindari kekeliruan dalam mengambil data penelitian maka dibutuhkan alat ukur (Instrumen) penelitian. instrumen adalah alat pada waktu penelitian menggunakan metode penelitian (Suharsimi Arikunto. 2006. P.149). Tes, Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes tertulis dengan jenis tes objektif Pada tes objektif, bentuk tes yang digunakan adalah bentuk pilihan ganda.

Dokumentasi, Dengan metode ini peneliti mengambil data-data yang mengenai sekolah dan pembelajaran Fiqh seperti Rpp, daftar hadir, nilai mata pelajaran Fiqh V MI Muhammadiyah 15 Banjarwati Paciran Lamongan.

Observasi, Dalam hal ini peneliti menggunakan observasi sistematis yaitu mengadakan pengamatan secara langsung ke MI Muhammadiyah 15 Banjarwati Paciran Lamongan. untuk mengamati perilaku peserta didik kelas V MI Muhammadiyah 15 Banjarwati Paciran Lamongan.

Teknik analisis data

Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrument yang valid akan mempunyai validitas yang tinggi sebaliknya suatu instrument yang kurang valid akan mempunyai validitas yang rendah. Adapun rumus validitas yang digunakan adalah rumus korelasi Person Product Moment, dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara

variabel X dan variabel Y

n = Jumlah responden

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara
nilai X dan Y

$\sum X$ = Jumlah nilai X

$\sum Y$ = Jumlah nilai Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat nilai Y

Syarat minimum untuk dianggap suatu butir instrument valid adalah nilai indeks valid adalah nilai indeks validitasnya $\geq 0,3$ (Sugiyono. 2016. 179). Oleh karena itu, semua pernyataan yang memiliki tingkat korelasi dibawah 0,3 harus diperbaiki karena dianggap tidak valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono. 2013. P.121). Adapun rumus untuk mencari reliabelitas adalah menggunakan rumus KR-20, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

Ketereangan :

n = Jumlah butir soal

s_t^2 = varian skor

$$\sum p_i q_i = \text{jumlah total } pq$$

Setelah di dapat nilai reliabilitas (r_{hitung}) maka nilai tersebut dibandingkan dengan yang sesuai dengan jumlah responden dan taraf nyata dengan ketentuan sebagai berikut: Bila:

Bila $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$: Instrument tersebut dikatakan reliabel

Bila $r_{\text{hitung}} \leq r_{\text{tabel}}$: Instrument tersebut dikatakan tidak reliabel

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kondisi data apakah berdistribusi normal atau tidak. Kondisi data berdistribusi normal menjadi syarat menemukan uji-t yang digunakan. Di sini peneliti menggunakan rumus *saphiro wilk*, adapun alasan peneliti menggunakan rumus *saphiro wilk* karena jumlah sampel yang relatif kecil (kurang dari 50).

Uji Homogenitas

Data *pretest* dan *posttest* diuji homogennya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua data tersebut memiliki varians yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini digunakan uji F dengan varians terbesar dibanding varians terkecil menggunakan Tabel F.

Adapun untuk rumus cara mencari varians defisiansi X adalah sebagai berikut:

$$S_x = \frac{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2}}{N (N-1)}$$

keterangan:

N = jumlah responden

$\sum x^2$ = Jumlah nilai x kuadrat

$(\sum x)^2$ = Jumlah nilai x

Sedangkan rumus untuk mencari varians defisiansi Y adalah:

$$S_y = \frac{\sqrt{N \sum y^2 - (\sum y)^2}}{N (N-1)}$$

Keterangan:

N = Jumlah responden

$\sum y^2$ = Jumlah nilai y kuadrat

$(\sum y)^2$ = Jumlah nilai y

Setelah Varians X dan Y sudah ditemukan, selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Uji Hipotesis

Uji korelasi *pearson product moment*

Uji Korelasi *pearson product moment* (r) digunakan untuk mengetahui derajat hubungan dan kontribusi variabel bebas (*independent*) dengan variabel terikat (*dependent*), dengan menggunakan rumus *korelasi pearson product moment* (r) sebagai berikut:

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

Ketereangan:

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

n = Jumlah responden

$\sum XY$ = Jumlah perkalian antara nilai X dan Y

$\sum X$ = Jumlah nilai X

$\sum Y$ = Jumlah nilai Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat nilai Y

Uji Signifikansi (uji-t)

Uji signifikansi digunakan untuk mengetahui ada tidak pengaruh signifikan antara dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = Nilai uji t

r = Koefisien korelasi pearson

r² = Koefisien determinasi

n = jumlah sampel

Dalam pengolahan uji statistik t bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara individu . Uji ini dilakukan dengan syarat:

- A. Jika t hitung < ttabel, maka hipotesis tidak teruji yaitu variabel independen berpengaruh tidak signifikan terhadap variabel dependen.
- B. Jika thitung > ttabel, maka hipotesis teruji yang berarti variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Hasil Penelitian

Penyajian data

Untuk mendapatkan data tentang pengaruh dari metode pembelajaran multimedia berbasis flash player terhadap hasil belajar siswa. peneliti melakukan pengambilan data dengan memberikan soal pretest dan posttest kepada responden di kelas V MI Muhammadiyah 15 Banjarawti yang mana berjumlah 22 responden .

Tabel 1 Nilai Pretest (X) dan Nilai Posttest (Y)

NO	Nilai	
	pretest (X)	posttest (Y)
1	50	80
2	70	75
3	60	75
4	70	100
5	60	100

6	70	60
7	70	85
8	70	75
9	65	60
10	70	45
11	90	90
12	70	85
13	95	95
14	85	100
15	40	30
16	30	30
17	20	35
18	15	20
19	85	90
20	25	60
21	35	60
22	80	80
	1325	1530
	60.23	69.55
	77%	41%
	23%	59%

Dari Tabel di atas diperoleh data nilai pretest (X) atau sebelum diberi perlakuan dengan nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendahnya 15. Jumlah nilai dari 22 peserta didik sebesar 1325 dengan rata-rata yang diperoleh adalah 60.23. dapat disimpulkan bahwa 17 siswa dari 22 siswa masih belum mencapai KKM yang diterapkan yaitu 75 untuk pelajaran Fiqh Sedangkan nilai posttest (Y) setelah diberi perlakuan dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah 20. Jumlah nilai dari 22 peserta didik sebesar 1530 dengan rata-rata yang diperoleh adalah 69.55. dengan demikian dapat simpulkan setelah diberi perlakuan (Y) jumlah siswa yang tidak mencapai KKM turun dari 17 siswa menjadi 9 siswa.

Analisis Data

Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya item-item soal. valid tidaknya suatu item instrument penelitian dapat dilihat dengan membandingkan indeks korelasi product moment Pearson dengan nilai signifikansi 5% dengan nilai kritis. Atau dengan kata lain dapat dibandingkan antara r hitung dengan r tabel untuk derajat kebebasan (degrees of freedom / df) = $n - 2$, dengan n = jumlah sampel. Hasil uji validitas data menunjukkan valid jika r hitung lebih besar dari r tabel. Pada penelitian ini jumlah sampel $n = 22$ dan besar df adalah $22 - 2 = 20$ dengan taraf signifikansi 5% diperoleh r tabel sebesar 0.444.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban instrumen. Instrumen yang baik secara akurat memiliki jawaban konsisten kapanpun instrumen itu digunakan. Adapun Analisis reliabilitas tes pada penelitian ini diukur dengan menggunakan rumus KR-20.

Berdasarkan Hasil Perhitungan yang peneliti lakukan tentang uji reliabilitas pada instrumen butir soal *pretest* didapatkan = 0.847, dengan taraf signifikan 5% dengan $n - 2$, dengan n = jumlah sampel. Hasil uji reliabilitas data menunjukkan reliabel jika r hitung lebih besar dari r tabel. Pada penelitian ini jumlah sampel $n = 22$ dan besar df adalah $22 - 2 = 20$ dengan taraf signifikansi 5% diperoleh r tabel sebesar 0,444. Setelah dibandingkan ternyata $r_{hitung} > r_{tabel} = 0.847 > 0.444$.

Uji Normalitas

Uji dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas tersebut dilakukan dengan uji Shapiro-Wilk dengan menggunakan program SPSS 22 for Windows dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil Uji Normalitas Shapiro wilk:

Tests of Normality			
	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.918	22	.069
POSTEST	.917	22	.065

a. Lilliefors Significance Correction

Dengan pengambilan keputusan dalam uji normalitas shapiro-wilk:

- Jika nilai Sig. < 0,05 bahwa data berdistribusi normal ditolak, hal ini berarti data berdistribusi tidak normal

- b. Jika nilai Sig. > 0,05 maka H0 diterima. Hal ini berarti data tersebut berdistribusi normal

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas Saphiro- Wilk dapat dilihat signifikansi *pretest* hasil belajar sebesar 0.069 dan *posttest* hasil belajar sebesar 0.065. keduanya menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0.05 yang berarti H0 diterima. Berdasarkan itu maka dapat dikatakan bahwa butir soal *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Data *pretest* dan *posttest* diuji homogenya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah kedua data tersebut memiliki varians yang sama atau tidak. Dalam penelitian ini digunakan uji F dengan varians terbesar dibanding varians terkecil menggunakan Tabel F. Berdasarkan hasil analisis uji di atas diperoleh F_{hitung} sebesar 1.15 dan F_{tabel} sebesar 2.08 jadi dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,15 < 2.08$). maka hal ini berarti kedua data *pretest* dan *posttest* bersifat Homogen.

Uji Hipotesis

Uji Korelasi *Product Moment*

Setelah diuji Normalitas dan Homogenitas datanya, kemudian data tersebut di uji korelasinya, di sini penulis menggunakan rumus korelasi *product moment* dari *pearson*. Dari hasil uji analisis korelasi dan tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran multimedia berbasis Flash Player dengan Hasil belajar Fiqh Terdapat Koefisien korelasi (r) sebesar 0.777. Hal ini berarti bahwa ada hubungan korelasi antara media pembelajaran Flash Player dengan Hasil belajar Fiqh dengan dasar pengambilan keputusan menggunakan interpretasi Nilai r didapat tingkat Hubungan **Tinggi**.

Pada penelitian ini jumlah sampel $n = 22$ dan besar df adalah $22 - 2 = 20$ dengan taraf signifikansi 5% diperoleh r tabel sebesar 0,444. Setelah dibandingkan ternyata $r_{hitung} > r_{tabel} = 0.777 > 0.444$. dengan demikian terdapat korelasi antara variabel X dan variabel Y.

Uji signifikansi (Uji-T)

Uji signifikansi (uji t) digunakan untuk menguji ada tidaknya Pengaruh indikator- indikator media Pembelajaran flash player (X) terhadap hasil belajar siswa (Y). Berdasarkan Hasil perhitungan didapatkan t_{hitung} sebesar 5.52 dan t_{tabel} sebesar 2.086, maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.52 > 2.086$), maka secara parsial media

pembelajaran flash player (x) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 5 (Y) di MI Muhammadiyah 15 Banjarwati.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di MI Muhammadiyah 15 Banjarwati, Paciran. tahun ajaran 2020/2021 pada peserta didik kelas V materi haji diperoleh kesimpulan sebagai berikut: rata-rata nilai (*pretest*) sebelum diberi perlakuan sebesar 60.23 sedangkan sesudah diberi perlakuan (*posttest*) diperoleh nilai rata-rata sebesar 69.55. Pada uji korelasi yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat Koefisien korelasi (r) sebesar 0.777. Hal ini berarti bahwa ada hubungan korelasi antara media pembelajaran Flash Player dengan Hasil belajar Fiqh dengan dasar pengambilan keputusan menggunakan interpretasi Nilai r didapat tingkat Hubungan Tinggi.

Pada uji kodensai di atas didapatkan r^2 sebesar 0.60% Yang artinya terdapat pengaruh media pembelajaran flash terhadap hasil belajar sebesar 60% sedangkan sisanya 40% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Sedangkan pada uji signifikansi atau uji t memberikan hasil $dk = 21$ dan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ derajat kebebasan ($df = n - 2 = 22 - 2 = 20$) maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2.086 dan t_{hitung} sebesar 5.52 Hal tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.52 > 2.086$), yaitu menerima hipotesis penelitian. dengan kata lain, Metode pembelajaran multimedia berbasis flash player terhadap hasil belajar siswa berpengaruh signifikan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Metode pembelajaran multimedia berbasis flash player efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqh pada materi pokok haji kelas V di MI Muhammadiyah 15 Banjarwati, Paciran tahun ajaran 2020/2021.

Daftar Pustaka

- Anna, Poedjiadi. 2005. *Sains Teknologi Masyarakat: Model Pembelajaran Kontekstual*. universitas pendidikan Indonesia
- Arda, Saehan, & Darsikin. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran interaktif berbasis Komputer untuk siswa kelas VIII*. Tadulako: Universitas Tadulako
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta

- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Dimiyati Dan Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Farida Hasan Rahmaibu. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: SDI Al-Madina Semarang*. Semarang: Program Sarjana Universitas Negeri Semarang
- Gerlach dan Ely. 1971. *Teaching dan media: A Systematic Approach*, Baston: Second Edition, by V.S Gerlach & D. P Ely.
- Hadi, Sutrisno. 1987. *Metodologi Rerearch*. Yogyakarta: Andi Offset
- Hamalik, Omea. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Himmatul Husniyah. 2021. *Pengaruh Profesionalisme Guru Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Di Madrasah Aliyah 02 Pondok Modern Paciran Lamongan*. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 4 No. 1
- Hendro saputro, Diana, Rusmala santi. 2015. *Perangkat Ajar Dunia Hewan berbasis Multimedia, Bermuatan Nilai*. Bandung: PT Remaja Rosda karya dan program Pascasarjana.
- Idzi' Layyinnati. 2018. *Pengaruh Penerapan Media Benda Asli Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah*. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 7 No. 2
- Idzi' Layyinnati. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah 12 Palirangan*. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 7 No. 1
- Maftuhah. 2021. *Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong Lamongan*. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 7 No. 1
- Mardapi, Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrument Tes Dan Nontes*, Jogyaakarta: Mitra Cendikia
- Maya Fanny Furoidah, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII MTS Surya Buana Malang*
- M. Chotibuddin. 2021. *Pengaruh Metode Cooperative Type Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di*

- Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 09 Kranji Lamongan. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 7 No. 1*
- M. Chotibuddin. 2017. *Penggunaan Metode Inkuiri Dalam Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 17 Paciran. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 3 No. 2*
- Ridwan & Sunarto, 2009. *Pengantar Statistika*. Bandung: CV Alfa Beta
- Subhan Adi Santoso. 2020. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish
- Subhan Adi Santoso. M. Chotibuddin, 2020. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: Qiara Media
- Subhan Adi Santoso. Himmatul Husniyah, 2021. *Pendidikan Agama Islam Berbasis IT*. Yogyakarta: Zahir Publishing
- Slavin. 1994. *Model Pembelajaran Kooperatif Script*. Jakarta: Airlangga.
- Sugiyono, 2001. *Metode Penelitian*. Bandung: CV Alfa Beta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Synthia Kamala. 2016. *Penggunaan Macromedia Flash Profesional 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016*. Lampung: Program Sarjana Universitas Lampung