

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF FLASH BERBASIS WEB TERHADAP PRESTASI BELAJAR BAHASA INGGRIS KELAS IV**

Ino Budiatman<sup>1</sup>, Asih Ronaningsih<sup>2</sup>, Dara Pertiwi<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup> PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang)

[inobudiatman4@gmail.com](mailto:inobudiatman4@gmail.com), [asihrosna@gmail.com](mailto:asihrosna@gmail.com), [darapertw10@gmail.com](mailto:darapertw10@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This research aimed to investigate the influences of interactive instructional media with Flash web-based on student achievement in learning English. This study used Quasi experiment with a Control Group Design. The research population is SDIT Qonita Islamic School at fourth grade and the sample was taken for 30 students using total sampling technique. Data was collected by using multiple-choice test with 4 alternative answers. Before data collection, this instrument was validated by using *r* product moment test. The research findings showed a significant influence in the use of interactive instructional media with Flash web-based on student achievement in learning English at SDIT Qonita Islamic School, with an average value of the control group 72.80 and an average value of the experimental group 80.07. Therefore it is suggested to use this instructional media to increase student achievement in learning English.*

*Keywords: student achievements, interactive instructional media with Flash web-based keyword, English learning*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif flash berbasis web terhadap prestasi belajar bahasa Inggris kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi experiment* dan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDIT Qonita Islamic School dan Sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh dengan siswa kelas IV A berjumlah 30 orang dan siswa kelas IV B berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes pilihan ganda dan non-tes. Peneliti menggunakan instrument penelitian yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Untuk menganalisis data peneliti menggunakan *Statistic Inferensial* meliputi uji persyaratan data yaitu normalitas dan homogenitas sedangkan untuk menguji pretest dan posttest menggunakan uji-t. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan media interaktif flash berbasis web terhadap prestasi belajar bahasa Inggris di SDIT Qonita Islamic School, dengan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 72.80 dan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 80.07 penelitian ini menekankan pentingnya guru mengembangkan media pembelajaran ini untuk meningkatkan prestasi elajar siswa dalam belajar bahasa Inggris.

Kata Kunci: prestasi Belajar, media Interaktif Flash, pembelajaran bahasa Inggris

## **A. Pendahuluan**

Di era media teknologi informasi, kemampuan komunikasi dibutuhkan sebagai salah satu keterampilan dalam berinteraksi dengan masyarakat internasional yang berkembang sangat pesat sehingga setiap individu dituntut untuk mengembangkan keterampilan berbahasa asing salah satunya adalah berbahasa Inggris. Memiliki kemampuan berbahasa Inggris dapat menjadi modal bagi setiap individu untuk dapat berinteraksi sosial dengan masyarakat internasional serta bersaing dalam ruang global (Adhi et al., 2013). Kemampuan berbahasa Inggris dapat menjadi instrumen penting untuk dapat mengeksplorasi pengetahuan di dunia internasional.

Bahasa Inggris sebagai bahasa global memiliki peranan penting. Bahasa Inggris digunakan secara luas di berbagai sektor seperti dalam platform internet, penelitian, bisnis, pendidikan dan pariwisata (Rao, 2019). Di Indonesia pemerintah memasukan pelajaran berbahasa Inggris kedalam kurikulum pendidikan (Asholahudin, 2020) sehingga setiap individu dapat kesempatan belajar mempelajari bahasa inggris. Hal ini

menunjukkan bahwa dengan mempelajari bahasa inggris menjadi kunci mengakses kesempatan belajar atau bekerja di dunia internasional (Suhardjo, 2015).

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) Pembelajaran bahasa Inggris menjadi kegiatan ekstrakurikuler pada kurikulum 2013. Kedudukan pembelajaran bahasa Inggris pada setiap perubahan kurikulum menegaskan bahwa pembelajaran tersebut dianggap penting untuk dipelajari sejak dini. Hal ini dipengaruhi anggapan bahwa pada usia emas, anak lebih mudah menguasai bahasa kedua atau bahasa asing khususnya dalam memahami tata bahasa, melatih pengucapan, dan menguasai kosakata (Azizah & Surya, 2017).

Sebagai Bahasa yang sudah diakui secara global, mempelajari Bahasa Inggris, sama saja dengan mempelajari Bahasa global. Hal ini disadari oleh pemerintah sehingga memasukkan mata pelajaran ini ke dalam kurikulumnya. Sebagaimana pelajaran bahasa lainnya, mata pelajaran bahasa Inggris ini menekankan pada aspek keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan berbahasa lisan dan

tulis, baik reseptif maupun produktif.. Menurut Saputri, Rukayah dan Indriayu (2018), keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris pada siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyajikan proses kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru di SDIT Qonita Islamic School kelas IV di menyatakan bahwa masih terdapat 30 % dari total 30 dari siswa kelas 4 menunjukkan rendah prestasi belajar bahasa Inggris. Hal ini berdampak pada proses belajar kejenjang berikutnya. Pengetahuan dan keterampilan siswa yang ditunjukkan lewat tes evaluasi masih rendah sehingga masih ada siswa yang memiliki kesulitan dalam memahami arti kosa kata dalam berbahasa Inggris seperti kemampuan menyimak (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*).

Prestasi belajar adalah hasil belajar siswa yang telah dievaluasi oleh pendidik sesuai dengan tujuan instruksional. Ketika siswa mengerjakan sebuah tugas, guru dapat mengukur dan menguji penguasaan materi pelajaran yang

telah diterima sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dengan demikian, prestasi belajar dapat dikatakan hasil evaluasi yang diperoleh dari proses belajar, mengerjakan tugas yang diberikan guru, ulangan, ataupun ujian pada jenjang pendidikan tertentu dalam bentuk nilai yang diberikan dari hasil evaluasi guru. Hasil evaluasi ini diperlukan agar siswa mengetahui kemampuan yang ada dalam dirinya dan diberikan salah satunya dalam bentuk hasil belajar siswa (Meiliya et al., 2022).

Guru dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran dan ragam materi dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris. Salah satu upaya guru untuk membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik adalah dengan menggunakan multimedia interaktif. Wasim, dkk (2014) menegaskan siswa memiliki ketertarikan dan motivasi tinggi ketika diberikan materi multimedia yang dapat berupa teks, gambar, video, audio and animasi. Proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi tinggi karena ketertarikannya terhadap multimedia

tersebut. Kombinasi teks, gambar, video, audio dan animasi dapat menjadi sumber yang efektif bagi siswa. Semakin banyak indera yang digunakan dalam menerima informasi dan mengolahnya, maka informasi tersebut akan semakin diterima dan bertahan lama dalam ingatan.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan sarana media yang didalamnya dikombinasikan dengan berbagai bentuk informasi seperti teks, animasi, grafik, video atau suara (Damayanti et al., 2020). Oleh karena itu peran guru dalam konteks pembelajaran menuntut perubahan dalam proses pembelajaran dengan mengikuti perkembangan digitalisasi saat ini sehingga teknologi menjadi kebutuhan primer, hampir di seluruh kehidupan sehari-hari tidak lepas dari pengaruh teknologi. Kebutuhan masyarakat dan kemudahan pada segala bidang kerja semakin meningkat, teknologi informasi saat ini dimanfaatkan untuk pengolahan karena memiliki banyak kelebihan diantaranya kecepatan, keakuratan serta efisien dibandingkan dengan sistem manual (Haris Budiman, 2017).

Penggunaan teknologi yang berkembang bisa membantu dalam

mengolah multimedia menjadi lebih mudah dan menarik. Komputer menjadi salah satu perangkat yang sangat membantu dalam pengolahan multimedia dengan dilengkapi perangkat lunak sebagai pendukungnya salah satunya adalah perangkat lunak *Adobe Flash Software ini di Indonesia paling banyak digunakan di Indonesia*(Anyan et al., 2023) *Adobe flash* adalah sebuah program aplikasi standar *authoring tool* yang digunakan untuk membuat animasi vector dan bitmap yang sangat menajubkan untuk keperluan pembuatan situs web yang interaktif dan dinamis.

Pada layar ukuran windows yang memiliki resolusi layar berbagai ukuran animasi dan gambar yang dibuat oleh flash akan tampak terlihat bagus. Flash menggunakan teknologi vector graphic untuk mendeskripsikan gambar berupa garis dan kurva. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengubah ukuran gambar sesuai kebutuhan tanpa mempengaruhi kualitas gambar tersebut. Waktu loading mampu membuat website menjadi interaktif karena pengguna dapat menggunakan keyboard atau mouse untuk berpindah dari satu halaman kehalaman lain ataupun

memindahkan objek serta memasukan informasi didalam form. Hal yang menarik dari penggunaan flash adalah flash mampu membuat animasi grafis yang rumit dan dapat dilakukan dengan cepat(Supriyadi, 2016).

*Flash* menjadi metode populer untuk menambahkan animasi dan interaktif website sejak tahun 199. Pada awalnya *Adobe Flash* atau disebut *Flash* disebut dengan nama "*Macromedia Flash*". Perangkat lunak ini merupakan produk software multimedia yang diunggulkan dan dikembangkan oleh makro media. Namun sampai saat ini perangkat lunak flash dikembangkan dan didistribusiakan oleh *Adobe System*.. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar. File extension SWF merupakan berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini. File ini dapat dioperasikan di penjelajah web yang telah menggunakan *Adobe flash player* (Rezeki, 2018).

Penggunaan media interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat memberikan pembelajaran yang lebih mudah dan menarik bagi siswa (Wulandari Wangi Ni Kadek, 2024). *Adobe flash* memiliki kelebihan yang

dapat digunakan untuk merancang program pembelajaran berbasis internet hal ini disebabkan *Adobe Flash* mampu mengabungkan animasi huruf dan gambar yang menarik yang tampak bagus pada windows dengan berbagai ukuran. Dengan menggunakan *Adobe Flash* kecepatan gambar animasi atau huruf yang ditampilkan dapat diatur oleh pengguna. Sehingga pembelajaran yang diinginkan juga lebih baik seperti pengembangan *game* animasi, media interaktif lainnya (Wati & Nugraha, 2020).

Media interaktif flash ini dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat instrument pembelajaran dan langsung menjawab oleh siswa sehingga proses pembelajaran menggunakan media flash berbasis web ini mampu memberikan aktivitas belajar yang sangat menyenangkan di dalam proses belajar dan mengajar. (Supriyadi, 2016).

Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur apakah terdapat pengaruh media interaktif flash berbasis web terhadap prestasi belajar bahasa inggris kelas IV di SDIT Qonita Islamic School

Kabupaten Tangerang. Peneliti memilih media interaktif flash berbasis web karena program aplikasi Flash memungkinkan integrasi teks, gambar, suara, video, dan animasi ke dalam program media interaktif. Media interaktif flash berbasis web ini juga menyertakan latihan untuk penilaian untuk penggunaan mandiri siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Pada Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperiment* dengan *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam penelitian ini terdapat 2 kelompok kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas control. Kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media interaktif flash berbasis web dalam pembelajarannya sementara kelas control tidak menggunakan media interaktif. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDIT Qonita Islamic School kelas IV. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 2 rombel yaitu kelas IVA berjumlah 30 orang dan IV B yang berjumlah 30 orang. Untuk mengambil sampel, peneliti menggunakan teknik Sampling Jenuh yang artinya teknik

pengambilan sampel dimana semua anggota dari populasi yang diteliti diambil sebagai sampel. Ini berarti bahwa tidak ada anggota yang dikecualikan, dan semua individu dalam populasi tersebut diikutsertakan dalam penelitian.

Instrumen untuk mengumpulkan data pada penelitian ini menggunakan bentuk tes berupa soal pilihan ganda dan non-tes. Pengumpulan data dalam bentuk tes berupa pretest dan posttest. Sedangkan pengumpulan data dalam bentuk non tes berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Semua teknik pengumpulan data tersebut diterapkan pada sampel kelompok eksperimen dan juga sampel kelompok kontrol. Sampel kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif flash berbasis web, sedangkan kelompok kontrol hanya diberikan pembelajaran konvensional seperti biasa.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang telah di uji validitas dan reliabilitasnya. Dari instrumen tersebut diperoleh data yang berasal dari dua kegiatan yang berbeda. Data pertama diperoleh dari

kelas eksperimen, sedangkan data kedua berasal dari kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang proses pembelajarannya menggunakan media interaktif flash berbasis web. Sementara itu, kelas kontrol adalah kelas dengan pembelajaran konvensional yang media pembelajarannya adalah ceramah dan penugasan. Instrumen penelitian melalui pengujian validasi tes dengan melibatkan ahli.

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara yang perlu diuji kebenarannya (Sugiyono, 2013). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu  $H_0$  = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis web terhadap prestasi belajar bahasa Inggris. Sedangkan  $H_1$  = Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis web terhadap prestasi belajar bahasa Inggris kelas IV.

Uji yang digunakan penelitian ini adalah uji normalitas dilakukan untuk memeriksa apakah data penelitian terdistribusi normal. Riadi (2014) berpendapat uji homogenitas digunakan untuk menguji sebaran data dari dua varian atau lebih berasal dari populasi yang homogen atau tidak, yaitu dengan membandingkan

dua atau lebih variansnya dan uji hipotesis digunakan untuk menentukan kemungkinan keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan media interaktif flash berbasis web.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh gambaran data penelitian sebagai berikut

**Table 1. Deskripsi Data**

	Kelas Hasil belajar Eksperimen	Kelas Kontrol
N	30	30
Mean	80.07	72.80
Median	80	72
Modus	72	64
Std. Deviation	12.23	13.63
Minimum	48	40
Maximum	96	84

Tabel 1 di atas menggambarkan bahwa perbedaan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas kontrol adalah 72.80, sedangkan kelas eksperimen memiliki angka rata-rata sebesar 80,7. Median kelas kontrol sebesar 80, sedangkan kelas eksperimen memiliki angka 72. Modus kelas kontrol sebesar 64 dan modus untuk

kelas eksperimen sebesar 72. Standar deviasi kelas kontrol adalah 13,63 dan kelas eksperimen memiliki angka 12,23. Nilai terendah untuk kelas kontrol adalah yang 40 dan kelas eksperimen 48. Pada sisi lain, nilai tertinggi untuk kelas kontrol adalah 84 dan untuk kelas eksperimen memiliki angka sebesar 96. Meskipun terdapat perbedaan angka antara kedua kelas tersebut, tetapi belum bisa ditarik kesimpulan terkait pengaruh media pembelajaran flash card terhadap prestasi belajar Bahasa Inggris.

Uji persyaratan analisis dilakukan melalui uji uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas data pretes dan post test menggunakan uji Kolmorov Smirnov dan hasilnya dapat digambarkan sebagai berikut.

**Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pretest**

<b>Tests of Normality</b>			
Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			
	Statistic	df	Sig.
Pretest_Eksperimen	.119	30	.200*
Pretest_Kontrol	.142	30	.125

Table 2 di atas menegaskan bahwa harga sig pretes untuk kelas kontrol adalah 0,125 dan untuk kelas eksperimen sebesar 0,200 dan harga

ini lebih besar dari 0,05 yang berarti, baik kelas pretes maupun kelas eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal.

Hal yang sama dengan juga dilakukan terhadap data post tes dan hasilnya digambarkan sebagai berikut.

**Tabel 3. Uji Normalitas Posttest**

<b>Tests of Normality</b>			
Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			
	Statistic	df	Sig.
Posttest_Eksperimen	.155	30	.064
Posttest_Kontrol	.128	30	.200*

Data ini juga menunjukkan bahwa harga sig untuk kelas kontrol dan eksperimen lebih besar dari pada 0,05 yang berarti data pos tes ini juga berasal dari data yang berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan melalui uji Lavene, baik untuk data pretes maupun pos tes. Hasilnya dapat digambarkan melalui tabel 4 dan Tabel 5 berikut.

**Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Pretes**

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest_K_dan_Eks	Based on Mean	.382	1	58	.539
	Based on Median	.257	1	58	.614
	Based on Median and with adjusted df	.257	1	57.925	.614
	Based on trimmed mean	.353	1	58	.555

Berdasarkan data di atas, ketahu nilai Sig. Based on Mean untuk variabel nilai adalah sebesar 0,539. Karena nilai Sig. 0,539 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data memiliki kesamaan varians antar kelas, yang berarti homogen. Selanjutnya, untuk data Pos tes dirangkum sebagai berikut.

**Tabel 5 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Posttest**

• Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest_K_dan_Eks	Based on Mean	.822	1	58	.368
	Based on Median	.770	1	58	.384
	Based on Median and with adjusted df	.770	1	57.999	.384
	Based on trimmed mean	.765	1	58	.385

Berdasarkan data di atas, ketahu nilai Sig. Based on Mean untuk

variabel nilai adalah sebesar 0,368. Karena nilai Sig. 0,368 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data nilai pada siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berarti terdapat kesamaan varians antar kelas atau yang berarti homogen.

Analisis selanjutnya dilakukan uji independent sample tes untuk kelas kontrol dan eksperimen hasilnya dapat disimpulkan sebagai berikut.

**Tabel 6 Hasil Independent Samples Test Pretes**

Tabel 6 Hasil Independent Samples Test Pretes

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confid Interval of Differenc		
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	U
Pretest_K_dan_Eks	.382	.539	.380	58	.705	1.600	4.207	-6.820	11
Equal variances assumed			.380	58	.705	1.600	4.207	-6.820	11
Equal variances not assumed			.380	57.973	.705	1.600	4.207	-6.821	11

Berdasarkan output data di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,705 > 0,05, yang berarti bahwa tidak ada pengaruh prestasi belajar Bahasa Inggris kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah diberikan penggunaan media interaktif flash.

**Tabel 7 Hasil Independent Samples Post Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				95% Confidence Interval of the Difference		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Posttest_K_dan_Eks	Equal variances assumed	.822	.368	2.173	58	.034	7.267	3.344	.573	13.960
	Equal variances not assumed			2.173	57.334	.034	7.267	3.344	.571	13.962

Berdasarkan output data di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,034 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh prestasi belajar materi family Bahasa Inggris kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah diberikan penggunaan media interaktif *flash* berbasis web di SDIT Qonita Islamic School Kelas IV.

Temuan di atas menegaskan bahwa penggunaan media *Flash Card* berbasis Web memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap pelafalan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas IV SDIT Qonita Islamic School Tangerang. Pengaruh ini terlihat dari peningkatan yang signifikan dalam skor kelas eksperimen dan dibandingkan dengan kelas kontrol. Temuan ini

menegaskan bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis media interaktif *flash* dalam proses pembelajaran sehingga siswa meningkatkan kemampuan pelafalan kosa kata bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas 4 SDIT Qonita Islamic school kabupaten Tangerang tahun 2022-2023, penelitian ini menunjukkan bahwa factor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah penggunaan sarana pembelajaran yang efektif seperti penggunaan media interaktif flash card pada proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa meningkat. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media interaktif flash berbasis web terhadap prestasi belajar bahasa Inggris dengan dengan kelas yang diberi pembelajaran konvensional. Kelas yang digunakan adalah kelas 4A sebagai kelas kontrol sebanyak 30 orang dan kelas 4B sebagai kelas eksperimen sebanyak 30 orang. Pada penelitian ini hasil uji-t pretest kelas eksperimen dan kontrol diperoleh.  $0,705$ . Di mana nilainya  $>0.05$  yang dapat disimpulkan  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang artinya tidak terdapat

pengaruh media interaktif flash berbasis web terhadap prestasi belajar. Namun pada hasil uji-t postes kelas eksperimen dan kontrol diperoleh 0,34, Di mana nilainya  $<0.05$ . maka dapat disimpulkan sesuai dengan hipotesis untuk uji t-test data post test  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat pengaruh media interaktif *flashcard* terhadap prestasi belajar.

Terdapat perbedaan yang signifikan dalam prestasi belajar bahasa inggris antara kelompok siswa yang diajar menggunakan media interaktif *flash* berbasis web dan kelompok siswa yang diajar menggunakan media konvensional. Perbedaan prestasi belajar bahasa inggris antara kelompok siswa yang diajar dengan media interaktif flash berbasis web dan kelompok siswa yang diajar menggunakan media konvensional menunjukkan bahwa penggunaan media media interaktif flash berbasis web dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa. Hal ini menunjukkan bahwa dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Nilai rata-rata hasil belajar menggunakan media media interaktif flash berbasis web sebesar 73,3892,

lebih rendah dibandingkan kelompok siswa yang diajar dengan media konvensional sebesar 74,6242.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan temuan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pendidikan berbentuk *Flash* berbasis Web dapat diandalkan untuk meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris, khususnya untuk pelafalan kosa kata berbahasa Inggris untuk tingkat Sekolah Dasar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adhi, I. A. P., Marhaeni, I. N., & Atmaha, N. B. (2013). Pengaruh Pendekatan Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Prestasi Belajar Menulis Ditinjau Dari Bakat Verbal Siswa Smp Negeri 2 Amlapura. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Gasnesha: Program Studi Administrasi Pendidikan*, 4.
- Anyan, Kwintiana, B., Haetami, A., Safar, M., Sa'idah, S., & Fradi, J. (2023). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 5(1), 132–142. <https://doi.org/10.37034/jjdt.v5i1.292>
- Asholahudin, M. (2020). Kompetensi Bahasa Inggris. *Jurnal Horizon Pedagogia*, Vol 1, No(2010), 72–75.

- Azizah, D. M., & Surya, A. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Inggris Sd Berbasis Budaya Di Yogyakarta. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(1), 10–18. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i1.13052>
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9 No 03, 639–645. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>
- Haris Budiman. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Meiliya, A. E., Mudhar, M., & Farid, D. A. M. (2022). Hubungan Kecemasan Belajar Dengan Prestasi Belajar Saat Pandemi Covid-19. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 7(2), 209. <https://doi.org/10.31604/ristekdik.2022.v7i2.209-215>
- Rao, S. P. (2019). The Role of English as a Global Language. *Research Journal Of English (RJOE)*, 4(1), 1–16.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 856–864. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/33/29>
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In *Alfabeta*. CV. Alfabeta. [https://www.academia.edu/118903676/Metode\\_Penelitian\\_Kuantitatif\\_Kualitatif\\_dan\\_R\\_and\\_D\\_Pr\\_of\\_Sugiono](https://www.academia.edu/118903676/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_dan_R_and_D_Pr_of_Sugiono)
- Suhardjo, D. (2015). Arti Penting Pendidikan Mitigasi Bencana Dalam Mengurangi Resiko Bencana. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2, 174–188. <https://doi.org/10.21831/cp.v0i2.4226>
- Supriyadi. (2016). Adobe Flash Untuk Mendukung Pembelajaran. *Stmik Nusa Mandiri Jakarta*, VII(September), 38–42. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/jkom/article/view/1490>
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65–76. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p65-76>
- Wulandari Wangi Ni Kadek, F. D. A. I. G. (2024). Jurnal Inovasi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 52–61. <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/article/view/1285>