

Volume: 10
Nomor : 4
Bulan : November
Tahun : 2024

E-ISSN: 2656-940X
P-ISSN: 2442-367X
URL: jurnal.ideaspublishing.co.id



Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar Wilayah 3T Kabupaten Gorontalo Utara

Idan I. Pakaya
Ridwanto Djahuno
Fitrian Imran
Ratna Mahmud
Nurlela Kai

Universitas Ichsan Gorontalo Utara
Pos-el: idanpakaya12@gmail.com
djahuno.ridwanto@gmail.com
fitrianimran23@gmail.com
ratnamahmud62@gmail.com
nurlelakai19@gmail.com

DOI: 10.32884/ideas.v10i4.1896

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran di sekolah penting untuk dilaksanakan agar memberikan pembelajaran relevan dan efektif di tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar 3T Kabupaten Gorontalo Utara. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, kuesioner dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan di SD Negeri 3 Tomilito dengan persentase 84.33%, SD Negeri 6 Monano 82.33%, SD Negeri 8 Anggrek 84.66% dan SD Negeri 6 Anggrek dengan persentase 85%. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar 3T Kabupaten Gorontalo Utara memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci

Media pembelajaran interaktif, Macromedia Flash 8, inovasi pembelajaran, efektivitas media pembelajaran, wilayah (daerah) 3T

Abstract

The use of learning media in schools is important to be implemented in order to provide relevant and effective learning in the midst of very rapid technological developments. This study aims to analyze the use of interactive learning media in 3T Elementary School in North Gorontalo Regency. The method used is quantitative with observation data collection techniques, questionnaires and documentation. The results of the study showed that SD Negeri 3 Tomilito with a percentage of 84.33%, SD Negeri 6 Monano 82.33%, SD Negeri 8 Anggrek 84.66% and SD Negeri 6 Anggrek with a percentage of 85%. Thus, the use of interactive learning media in 3T elementary schools in North Gorontalo Regency has a positive impact on student learning outcomes.

Keywords

Interactive learning media, Macromedia Flash 8, learning innovation, learning media effectiveness, 3T region (region)

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa (Sanga & Wangdra, 2023). Dimana pendidikan menjadi tolak ukur sebagai peningkatan taraf hidup warga masyarakat dalam sebuah generas (Ulfa, 2023). Pendidikan yang berkualitas harus setara di semua wilayah di Indonesia (Putra dkk., 2019). Pendidikan harus merata dan meningkatkan mutu kualitas pendidikan yang merata. Dengan demikian, pendidikan di Indonesia tidak hanya berkuat pada pelajaran akademis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan lainnya. Meskipun telah ada kemajuan, masih banyak tantangan yang harus dihadapi, seperti kesenjangan antara daerah, kualitas pendidikan yang belum merata, dan kurangnya sumber daya (Rasjid dkk., 2024).

Pendidikan di Indonesia, terutama di daerah-daerah terpencil, terdepan, dan tertinggal (3T) masih menghadapi berbagai tantangan dalam meningkatkan mutu dan akses pendidikan (Maulido dkk., 2023). Kualitas pendidikan di berbagai daerah masih menunjukkan kesenjangan yang signifikan. Masyarakat yang bertempat tinggal di daerah 3T masih banyak yang belum memperoleh pendidikan yang sebanding dengan daerah perkotaan (Syafii, 2018). Hal ini dikarenakan sulitnya akses perjalanan menuju sekolah yang membutuhkan lebih banyak waktu, cakupan jaringan seluler yang buruk sehingga siswa kesulitan untuk mengakses informasi pembelajaran di internet, belum meratanya buku ajar siswa, rendahnya kualitas pendidik, serta lingkungan dan tempat belajar yang belum mendukung (Putri dkk., 2022). Sehingga tantangan dalam penerapan pendidikan di daerah 3T masih sangat kompleks. Kabupaten Gorontalo Utara, sebagai salah satu daerah 3T, menghadapi berbagai tantangan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan fasilitas dalam menunjang kualitas pembelajara di kelas, termasuk media pembelajaran interaktif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, maka integrasi teknologi di kelas telah menjadi aspek yang semakin penting dari pendidikan modern. Dewasa ini teknologi sering di manfaatkan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran, maka materi pembelajaran yang dikemas akan menjadi menarik, sehingga siswa dapat lebih fokus dalam belajar, siswa membutuhkan media ajar yang bersifat nyata, dan media yang bersifat menyenangkan (Budiarti & Haryanto, 2016).

Penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi semakin relevan dan penting (Abdullah dkk., 2024). Dimana media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi dalam kegiatan belajar mengajar (Rohima, 2023). Media pembelajaran interaktif tidak hanya memfasilitasi proses belajar mengajar, tetapi juga mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa (Putri, 2024). Selain itu media pembelajaran digital menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, di mana siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Sakti, 2023). Serta media pembelajaran dapat mengelola siswa dengan cara yang mendidik dan interaktif sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Widiantara & Halidu, 2024).

Saat ini, penggunaan dan pengembangan media interaktif cukup berkembang pesat. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash 8* mencapai tingkat keefektifan 99,20% (Budiman & Widyaningrum, 2019). Penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* termasuk dalam kategori sangat baik (Natasya



& Izzati, 2020). Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis macromedia flash termasuk dalam kriteria sangat praktis (Hodiyanto dkk., 2020).

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran Macromedia Flash 8. Dimana romedia Flash 8 adalah sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan animasi dan aplikasi multimedia yang interaktif. Dimana dalam penggunaan media pembelajaran berbasis macromedia flash termasuk dalam kategori sangat baik (Ayu & Dharmono, 2020). Penggunaan media pembelajaran berbasis macromedia flash termasuk dalam kriteria sangat praktis dalam proses pembelajaran (Sylvia Lara Syaflin, 2022). Dimana dalam penggunaan Macromedia Flash 8 diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran di daerah 3T.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Macromedia Flash 8 di sekolah dasar di Kabupaten Gorontalo Utara. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran serta hambatan dan tantangan yang dihadapi oleh para pendidik. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi praktis bagi para pendidik dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif di daerah 3T. Dengan demikian, diharapkan dapat terjadi peningkatan kualitas pendidikan yang merata di seluruh wilayah Indonesia, termasuk di daerah-daerah yang selama ini masih tertinggal.

Pengalaman dan observasi selama penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Macromedia Flash 8 dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Animasi dan interaksi yang ditawarkan oleh media ini mampu menarik perhatian siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Namun, implementasi media ini juga memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pelatihan bagi guru dan penyediaan fasilitas yang memadai.

Dengan latar belakang ini, artikel ilmiah ini akan menguraikan hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Macromedia Flash 8 di sekolah dasar 3T Kabupaten Gorontalo Utara. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya di daerah 3T, serta menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan metode pengumpulan data yaitu observasi, penyebaran kuesioner, dan dokumentasi. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Basuki, 2021). Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan dan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Macromedia Flash 8 supaya berguna bagi sekolah dasar yang ada di daerah 3T (Tertinggal, Terdepan dan Terluar) Kabupaten Gorontalo Utara. Data dari kuesioner dikonversi menjadi data kuantitatif kemudian dianalisis melalui persentase skor item pada tiap jawaban dan setiap pertanyaan dalam angket. Adapun Metode Penelitian ini dilakukan melalui 4 (empat) tahap yaitu tahap pertama studi lapangan dengan melakukan observasi di lapangan. Tahap kedua pengumpulan data dengan

pendistribusian kuisioner. Tahap ketiga melakukan pengolahan data. Tahap keempat analisis data hasil penelitian yang diperlihatkan pada diagram alir penelitian pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Alur Penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian analisis penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* di sekolah dasar Wilayah 3T kabupaten Gorontalo Utara di SD Negeri 3T Kabupaten Gorontalo Utara dilaksanakan di sekolah dasar negeri yang terletak di tiga kecamatan yang berada di Kabupaten Gorontalo. Dimana ada 4 sekolah yang menjadi lokasi penelitian, yaitu 2 Sekolah Dasar dimana SD Negeri 8 Anggrek dan SD Negeri 6 Anggrek yang terletak di kecamatan Anggrek. Satu sekolah dasar di Kecamatan Tomilito yaitu SD Negeri 3 Tomilito. Dan satu sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Monano yaitu SD Negeri 6 Monano.

Adapun hasil analisis disetiap sekolah dijabarkan sebagai berikut.

1. Sekolah Dasar Negeri 3 Tomilito

Hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* di SD Negeri 3 Tomilito bersatus baik. Adapun hasil analisis angket disetiap indikator mencakup tiga aspek, dimana ketiga asepek tersebut aspek pereangkat lunak, aspek pembelajaran dan aspek komunikasi visual.

Berdasarkan hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* di SDN 03 Tomilito menunjukkan hasil yang positif, dari 11 responden di kelas IV yakni memiliki persentase nilai antara 79% hingga 88% dan total nilai mencapai 913, menghasilkan persentase rata-rata 83%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flah 8* berkriteria baik dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran di kelas IV sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* di SD Negeri 3 Tomilito menunjukkan hasil yang positif, dari 8 responden di kelas V yakni memiliki persentase nilai antara 83% hingga 91%, dan memiliki persentase rata-rata 86%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flah 8* berkriteria baik dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran di kelas V sekolah tersebut.



Berdasarkan hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* di SDN 03 Tomilito menunjukkan hasil yang positif, dari 8 responden di kelas VI yakni memiliki persentase nilai antara 76% hingga 89% dan total nilai mencapai 670, menghasilkan persentase rata-rata 84%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flah 8* berkriteria baik dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran di kelas VI sekolah tersebut. Berdasarkan hasil analisis penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran iinteraktif menggunakan *Macromedia Flash 8* di kelas IV, V dan VI SD Negeri 3 Tomilito dalam kategori baik dengan persentase 84.33%.

2. Sekolah Dasar Negeri 6 Monano

Hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* di SDN 8 Anggrek tergolong baik. Adapun hasil analisis angket disetiap indikator mencakup tiga aspek, dimana ketiga asepek tersebut aspek pereangkat lunak, aspek pembelajaran dan aspek komunikasi visual.

Berdasarkan hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* di SD Negeri 6 Monano menunjukkan hasil yang positif, dari 8 responden di kelas IV yakni memiliki persentase nilai antara 78% hingga 84% dan total nilai mencapai 646, menghasilkan persentase rata-rata 81%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flah 8* berkriteria baik dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran di kelas IV.

Berdasarkan hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* di SD Negeri 6 Monano menunjukkan hasil yang positif, dari 5 responden di kelas V yakni memiliki persentase nilai antara 80% hingga 89% dan total nilai mencapai 422, menghasilkan persentase rata-rata 84%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flah 8* berkriteria baik dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran di kelas V.

Berdasarkan hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* di SD Negeri 6 Monano menunjukkan hasil yang positif, dari 7 responden di kelas VI yakni memiliki persentase nilai antara 80% hingga 85% dan total nilai mencapai 577, menghasilkan persentase rata-rata 82%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flah 8* berkriteria baik dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran di kelas VI. Berdasarkan hasil analisis penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran iinteraktif menggunakan *Macromedia Flash 8* di kelas IV, V dan VI SD Negeri 6 Monano dalam kategori baik dengan persentase 82.33%

3. Sekolah Dasar Negeri 8 Anggrek

Hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* di SD Negeri 8 Anggrek tergolong baik. Adapun hasil analisis angket disetiap indikator mencakup tiga aspek, dimana ketiga asepek tersebut aspek pereangkat lunak, aspek pembelajaran dan aspek komunikasi visual.

Berdasarkan hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* di SD Negeri 8 Anggrek menunjukkan hasil yang positif, dari 7

responden di kelas IV yakni memiliki persentase nilai antara 71% hingga 92% dan total nilai mencapai 578, menghasilkan persentase rata-rata 83%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* ber kriteria baik dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran di kelas IV.

Berdasarkan hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* di SD Negeri 8 Anggrek menunjukkan hasil yang positif, dari 4 responden di kelas V yakni memiliki persentase nilai antara 79% hingga 90% dan total nilai mencapai 338, menghasilkan persentase rata-rata 85%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* ber kriteria baik dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran di kelas V.

Berdasarkan hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* di SD Negeri 8 Anggrek menunjukkan hasil yang positif, dari 10 responden di kelas VI yakni memiliki persentase nilai antara 81% hingga 91% dan total nilai mencapai 863, menghasilkan persentase rata-rata 86%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* ber kriteria baik dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran di kelas VI. Berdasarkan hasil analisis penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran iinteraktif menggunakan *Macromedia Flash 8* di kelas IV, V dan VI SD Negeri 08 Anggrek dalam kategori baik dengan persentase 84.66%

4. Sekolah Dasar Negeri 6 Anggrek

Hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* di SD Negeri 6 Anggrek tergolong baik. Adapun hasil analisis angket disetiap indikator mencakup tiga aspek, dimana ketiga asepek tersebut aspek pereangkat lunak, aspek pembelajaran dan aspek komunikasi visual.

Berdasarkan hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* di SD Negeri 6 Anggrek menunjukkan hasil yang positif, dari 5 responden di kelas IV yakni memiliki persentase nilai antara 78% hingga 82% dan total nilai mencapai 401, menghasilkan persentase rata-rata 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* ber kriteria baik dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran di kelas IV.

Berdasarkan hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* di SD Negeri 6 Anggrek menunjukkan hasil yang positif, dari 8 responden di kelas V yakni memiliki persentase nilai antara 75% hingga 90% dan total nilai mencapai 684, menghasilkan persentase rata-rata 86%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* ber kriteria baik dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran di kelas V.

Berdasarkan hasil analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *Macromedia Flash 8* di SD Negeri 6 Anggrek menunjukkan hasil yang positif, dari 5 responden di kelas VI yakni memiliki persentase nilai antara 88% hingga 91% dan total nilai mencapai 447, menghasilkan persentase rata-rata 89%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* ber kriteria baik dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran di kelas VI. Berdasarkan hasil analisis



penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* di kelas IV, V dan VI SD Negeri 6 Anggrek dalam kategori baik dengan persentase 85%.

Pembahasan

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat dan memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran peserta didik akan dengan mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk memiliki keterampilan menggunakan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik (Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019). Jika hanya mendengarkan, tingkat pemahaman serta ingatannya tentu berbeda dengan peserta didik yang di kelasnya guru menggunakan media dalam pembelajaran.

Namun, masih ada guru yang kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran di dalam kelas, terlebih lagi media pembelajaran yang berbasis teknologi. Karena, guru-guru masih sangat awam terhadap teknologi terutama guru-guru yang berasal di wilayah 3T, dimana mereka baru saja mengenal teknologi digital seperti yang marak pada saat ini. Kehadiran media tidak hanya membangkitkan minat dan motivasi murid-murid, tetapi juga memberikan dukungan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Media dapat memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran guru didalam kelas. Media pembelajaran berpengaruh terhadap perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik, memudahkan guru dalam mengajar, dan dapat menciptakan suasana belajar menjadi menyenangkan (Rohima, 2023). Dengan begitu peserta didik dapat mencari pengetahuan secara mandiri dengan lebih luas dan lebih dalam serta dapat mengembangkan pemahaman terhadap konsep awal pengetahuan

Berdasarkan hasil analisis media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* di beberapa sekolah dasar di Kabupaten Gorontalo Utara menghasilkan hasil positif di berbagai kelas. Di SD Negeri 3 Tomilito, kelas IV, V dan VI menunjukkan kriteria baik dengan skor rata-rata masing-masing 83%, 86% dan 84%. Kemudian di SD Negeri 6 Monano, kelas IV, V, dan VI menunjukkan kriteria baik dengan skor rata-rata masing-masing 81%, 84% dan 82%. Di SD Negeri 6 Anggrek, kelas IV, V, dan VI menunjukkan skor rata-rata masing-masing 80%, 86%, dan 89%, yang menunjukkan kriteria baik. Demikian pula, SD Negeri 08 Anggrek ber kriteria baik baik di kelas IV, V, maupun di kelas VI dengan skor rata-rata 83%, 84%, dan 86%.

Berdasarkan data hasil penelitian tersebut maka penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* di Sekolah dasar 3T di Kabupaten Gorontalo Utara persentase di setiap-tiap sekolah yakni di SD Negeri 3 Tomilito dengan persentase 84.33%, di SD Negeri 6 Monano 82.33%, di SD Negeri 8 Anggrek 84.66% dan di SD Negeri 6 Anggrek dengan persentase 85%. Oleh sebab itu, secara keseluruhan, penggunaan media interaktif menggunakan *Macromedia Flash 8* di sekolah dasar 3T Kabupaten Gorontalo Utara efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Tabel 1

Rekapan Hasil Penggunaan Media Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8 di Sekolah Dasar 3T Kabupaten Gorontalo Utara

No.	Nama Sekolah	Kelas			Persentase
		IV	V	VI	
1	SDN 03 Tomilito	83%	86%	84%	84.33%
2	SDN 06 Monano	81%	84%	82%	82.33%
3	SDN 08 Anggrek	83%	84%	86%	84.66%
4	SDN 06 Anggrek	80%	86%	89%	85%

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian tersebut maka penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Macromedia Flash 8 di Sekolah dasar 3T di Kabupaten Gorontalo Utara persentase di setiap-tiap sekolah yakni di SD Negeri 3 Tomilito dengan persentase 84.33%, di SD Negeri 6 Monano 82.33%, di SD Negeri 8 Anggrek 84.66% dan di SD Negeri 6 Anggrek dengan persentase 85%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan Macromedia Flash 8 di sekolah dasar 3T di Kabupaten Gorontalo Utara memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Abdul Sakti. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>.
- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(1), 91–100. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>.
- Ayu, R. A., & Dharmono, D. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 72–80. <https://doi.org/10.37729/jips.v5i1.1427>.
- Basuki. (2021). *Pengantar Metode Penelitian Kuantitatif*. Media Sains Indonesia.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>.
- Hodiyanto, Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 323–334. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i2.614>.
- Maulido, S., Karmijah, P., & Rahmi, V. (2023). Upaya Meningkatkan Pendidikan Masyarakat Di Daerah Terpencil. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 198–208. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i1.488>.
- Natasya, J., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Dengan Nuansa Kemaritiman Berbantuan Macromedia Flash 8 pada Materi Relasi Kelas VIII SMP. *Jurnal Gantang*, 5(1), 87–93. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i1.1948>.



- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.52>.
- Putra, M. T. F., Arianti, A., & Elbadiansyah, E. (2019). Analisis Penerapan Model dan Metode Pembelajaran Tepat Guna pada Daerah 3T (Terdepan, Terpencil dan Tertinggal) di Kabupaten Mahakam Ulu. *Sebatik*, 23(2), 317–323. <https://jurnal.wicida.ac.id/index.php/sebatik/article/view/776>.
- Putri, A. C., Fadilah, L., & Syamsiyah, N. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 6 SD di Daerah 3T. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 219–236. <https://doi.org/10.32528/bb.v7i2.38>.
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>.
- Rasjid, A. R., Rahman, F., Sari, V. R., Afandy, R., Fadhiel, M. N., Panannangan, D. M., & Alam, N. (2024). Tantangan dan Prospek Pendidikan Masyarakat Pedesaan di Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan Progresif*, 8(3). <http://dx.doi.org/10.23960/jpp.v8i2.201806>.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 5, 84–90. <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>.
- Syafii, A. (2018). Perluasan dan Pemerataan Akses Kependidikan Daerah 3T (Terdepan, Terluar, Tertinggal) Penulis. *Dirasat: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(2), 153–171. <https://doi.org/10.26594/dirasat.v4i2.1535>.
- Sylvia Lara Syaflin. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Materi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3003>.
- Ulfa, M. (2023). Marginalisasi Pendidikan Siswa Di Daerah 3T: Studi Kasus SMPN 3 Tempurejo. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(1), 31–41. <https://doi.org/10.58355/competitive.v2i1.13>.
- Widiantara, I. N., & Halidu, S. (2024). Pengaruh Media Powtoon Interaktif Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN No. 81 Sipatana. *Jurnal Ideas: Pendidikan, Sosial Dan Budaya*, 10(2), 461–468. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i2.1734>.

 **E-ISSN: 2656-940X**
P-ISSN: 2442-367X
URL: jurnal.ideaspublishing.co.id

Volume: 10
Nomor : 4
Bulan : November
Tahun : 2024