

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH TERHADAP KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI

DI SMPN 1 IV KOTO KABUPATEN AGAM

Resa Pini Nosa¹, Jasmienti², Hamdi Abdul Karim³, Fajriani⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

Alamat: Jl. Gurun Aua, Kubang Putiah, Kec. Banuhampu, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat

26181

Email : resapinin@gmail.com, jasmienti@uinbukittinggi.ac.id,
hamdiabdulkarim@uinbukittinggi.ac.id, fajriyaniarsya@uinbukittinggi.ac.id

Abstract. *This research is motivated by the lack of student creativity in the Islamic Religious Education (PAI) learning process. This is caused by the minimal variation in the use of learning media. Lack of creativity can hinder students' understanding of the material and their ability to solve problems related to Islamic Religious Education (PAI). During learning, students tend to only accept what is presented by the teacher without any initiative of their own. Therefore, this study attempts to apply Macromedia Flash learning media that offers visuals and interactivity. This study aims to determine the extent of the influence of the application of Macromedia Flash learning media on student creativity in Islamic Religious Education learning in grade VII of SMP Negeri 1 IV Koto, Agam Regency. This research is quantitative, using a Pre-Experimental method with a One-Group Pretest-Posttest Design. The study involves two variables: the independent variable, Macromedia Flash learning media, and the dependent variable, student creativity. Data were collected through creativity questionnaires completed by both students and teachers. The population of this research is 107 students, with a sample size of 26 students, selected using purposive sampling. Based on the results of the hypothesis test, the results of this study can be concluded. First, the creativity of Class VII students of SMP Negeri 1 IV Koto before using Macromedia Flash learning media had an average score of 62.03, in the range of 61%-81%, categorized as active, while the teacher's questionnaire score had an average of 50, in the range of 41%-60%, also categorized as active. Second, the creativity of Class VII students after using Macromedia Flash learning media had an average score of 70, in the range of 61%-81%, categorized as active, while the teacher's questionnaire score had an average of 83.13, in the range of 81%-100%, categorized as very active. Third, there was a significant effect of implementing Macromedia Flash learning media on students' creativity, as shown by the hypothesis testing with a significance level of 0.05. The results showed a significance value of $\text{sig} < 0.05$ ($0.000 < 0.05$ for the student questionnaire data) and $t\text{-value} > t\text{-table}$ ($7.016 > 2.059$), and the same results were found for the teacher questionnaire data ($\text{sig} < 0.05$ ($0.000 < 0.05$) and $t\text{-value} > t\text{-table}$ ($11.957 > 2.059$)). It can be concluded that there is an influence of the application of Macromedia Flash media on student creativity in the Islamic Religious Education (PAI) subject in 7th grade at State Junior High School 1 IV Koto, Agam Regency, with an influence of 40%.*

Keywords: *Macromedia Flash Media, Student Creativity, Religious Education.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran PAI. Hal ini disebabkan oleh minimnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Kurangnya kreativitas dapat menghambat pemahaman materi dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah terkait pembelajaran PAI. Selama pembelajaran berlangsung, siswa cenderung hanya menerima apa yang disajikan oleh guru tanpa adanya inisiatif sendiri. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba menerapkan media pembelajaran macromedia flash yang menawarkan visual dan interaktivitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran macromedia flash terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode Pre Eksperimen dengan desain One-Group Pretest-Posttest Desain. Penelitian ini juga terdiri dari 2 variabel yaitu variabel bebas (independence variable) media pembelajaran macromedia flash dan variabel terikat (independent variable) kreativitas siswa.

Pengumpulan data ini menggunakan angket kreativitas belajar yang diisi oleh siswa dan guru. Jumlah populasi penelitian ini sebanyak 107 orang siswa dan untuk sampel penelitiannya ada 26 orang siswa, teknik pengumpulan sampelnya menggunakan purposive sampling. Berdasarkan hasil uji hipotesis, maka hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan. Pertama, kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 1 IV Koto Kecamatan IV Koto Kabupaten Agam sebelum belajar menggunakan media macromedia flash memperoleh nilai rata-rata 62,03 pada rentang 61%-81% kualifikasi aktif sedangkan angket yang diisi guru memperoleh nilai rata-rata 50 pada rentang 41%-60% kualifikasi aktif. Kedua, kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 1 IV Koto Kecamatan IV Koto Kabupaten Agam sesudah menggunakan media pembelajaran macromedia flash memperoleh rata-rata 70 pada rentang 61%-81% kualifikasi aktif sedangkan angket yang diisi oleh guru memperoleh rata-rata 83,13 pada rentang 81%-100% kualifikasi sangat aktif. Ketiga, terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran macromedia flash terhadap kreativitas siswa dikelas VII SMP Negeri 1 IV Koto Kecamatan IV Koto Kabupaten Agam hal ini diperkuat dengan memperoleh hasil uji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 didapatkan hasil $\text{sig} < 0,05$ ($0,000 < 0,05$ untuk data angket yang diisi oleh siswa) dengan nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($7,016 > 2,059$) dan hasil $\text{sig} < 0,05$ ($0,000 < 0,05$ untuk data angket yang diisi oleh guru) dengan nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($11,957 > 2,059$). Dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh penerapan media macromedia flash terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMP Negeri 1 IV Koto Kabupaten Agam sebesar 40%.

Kata Kunci : Media Macromedia Flash, Kreativitas Siswa, Pembelajaran PAI

1. LATAR BELAKANG

Pembelajaran dalam konteks pendidikan nasional sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa proses belajar merupakan aktivitas interaksi antara pendidik, peserta didik, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai alat bantu yang menjembatani proses transfer pengetahuan. Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Arab *wasā'il*, bentuk jamak dari *wasīlah*, yang berarti perantara atau penghubung. Sebagaimana dijelaskan Darajat (dalam Pito, 2020), media pembelajaran merupakan segala benda yang dapat dilihat dan didengar baik di dalam maupun di luar kelas sebagai alat bantu untuk meningkatkan efektivitas proses belajar. Media yang tepat dapat meminimalkan hambatan komunikasi antara guru dan siswa serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan kondusif.

Media pembelajaran interaktif pada hakikatnya adalah media yang memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik melalui kombinasi elemen visual, audio, maupun animasi. Interaksi tersebut dapat terganggu apabila minat belajar siswa rendah, terutama ketika media yang digunakan guru monoton dan tidak mampu melibatkan siswa secara aktif. Media berfungsi bukan hanya sebagai penyaji informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan ketertarikan, memperjelas pesan, serta meningkatkan efektivitas penerimaan informasi. Oleh sebab itu, inovasi media pembelajaran sangat dibutuhkan agar proses belajar tidak hanya berlangsung satu arah,

tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas dan pemahaman mendalam terhadap materi.

Salah satu media yang banyak digunakan untuk meningkatkan minat belajar adalah media animasi seperti Macromedia Flash. Media ini memungkinkan penyajian materi melalui kombinasi animasi, teks, suara, dan gambar sehingga lebih mudah dipahami peserta didik, terutama pada tingkat awal. Boyd dan Ellison (2007) menegaskan bahwa keterlibatan visual dan digital mampu meningkatkan pengalaman belajar serta membantu siswa memahami konsep secara lebih sederhana dan menarik. Dengan media berbasis animasi, siswa dapat melihat representasi materi secara konkret sehingga membantu mereka mengingat, memahami, dan mengembangkan gagasan berdasarkan stimulan visual yang diterima. Selain itu, tampilannya yang dinamis mampu merangsang fokus, meningkatkan perhatian, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Penggunaan media video animasi berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa. Kreativitas menurut Weisberg (2006) merupakan kemampuan berpikir yang menghasilkan sesuatu yang baru dan bermanfaat. Proses kreatif pada dasarnya sejalan dengan proses berpikir sehari-hari, namun lebih diarahkan pada inovasi dan pengembangan ide. Dari perspektif pendidikan, kreativitas siswa dapat berkembang apabila lingkungan belajar memberi kesempatan untuk mengeksplorasi gagasan, mengekspresikan pendapat, dan menghubungkan pengalaman dengan materi pelajaran. Media animasi seperti Macromedia Flash mampu menyediakan ruang tersebut karena menyajikan pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga inspiratif.

Permasalahan muncul ketika proses pembelajaran masih didominasi penggunaan media konvensional seperti papan tulis, buku teks, dan LKS. Media tradisional cenderung membuat siswa pasif, bosan, dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Kurangnya variasi media menyebabkan siswa sulit memahami materi secara mendalam, enggan mengemukakan pendapat, dan tidak memiliki motivasi untuk berpikir kreatif (Fatimah et al., 2025). Ketika guru hanya menggunakan metode ceramah, siswa lebih condong menerima informasi tanpa proses elaborasi sehingga kreativitas mereka tidak berkembang maksimal. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), kondisi ini dapat menghambat pemahaman mendalam tentang nilai-nilai keislaman yang sejatinya menuntut penghayatan dan pemikiran reflektif.

Berdasarkan observasi awal di SMPN 1 IV Koto pada 28 Februari 2024, ditemukan bahwa guru PAI kelas VII belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media animasi seperti Macromedia Flash. Pembelajaran masih berpusat pada media konvensional sehingga suasana kelas kurang interaktif. Dampaknya terlihat dari perilaku siswa yang kurang bersemangat, cenderung mengobrol, dan tidak tertarik membuka buku saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan guru belum mampu mengarahkan fokus dan perhatian siswa secara optimal. Kurangnya penggunaan media digital membuat proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan kurang relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Selain itu, keterbatasan media yang digunakan berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat dan mengembangkan gagasan. Saat guru mengajukan pertanyaan atau meminta siswa memberikan pandangan, banyak siswa tidak mampu menjawab atau hanya menirukan pendapat temannya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum memberi stimulus yang cukup untuk mendorong keberanian berpikir kreatif. Siswa juga mengalami kesulitan memahami materi karena guru lebih sering menggunakan metode CBSH (Ceramah, Buku, dan Siswa Mendengar) tanpa bantuan visual yang menarik. Hal ini sejalan dengan temuan Wahyunto et al. (2024) yang menyatakan bahwa media digital sangat berpengaruh dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa di era teknologi.

Wawancara penulis dengan Ibu Nurfatmi, S.Pd.I selaku guru PAI pada 28 Februari 2024 memperkuat temuan tersebut. Beliau menyatakan bahwa pengetahuan siswa hanya sebatas apa yang dijelaskan guru, tanpa kemampuan mengembangkan materi secara mandiri. Selain itu, banyak siswa belum percaya diri menyampaikan ide dan masih ragu berpendapat. Guru juga menegaskan bahwa pemanfaatan media digital belum pernah dilakukan karena keterbatasan kemampuan dan fasilitas. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, menarik, dan mampu mendorong tumbuhnya kreativitas peserta didik.

Melihat berbagai permasalahan tersebut, penelitian mengenai pengaruh penerapan media Macromedia Flash terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran PAI menjadi penting untuk dilakukan. Media ini diyakini mampu mempermudah penyampaian materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui tampilan visual dan animasi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan

motivasi, pemahaman, dan kreativitas siswa dalam pembelajaran (Andzani et al., 2021; Dwiyantri, 2020). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menilai sejauh mana penggunaan Macromedia Flash dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas VII SMPN 1 IV Koto pada materi Sujud Syukur.

Identifikasi masalah dalam penelitian ini mencakup keterbatasan media yang digunakan guru, belum dimanfaatkannya media pembelajaran berbasis teknologi, serta rendahnya kreativitas siswa dalam mengembangkan materi yang disampaikan. Dari identifikasi tersebut, peneliti membatasi fokus penelitian pada pengaruh penggunaan media Macromedia Flash terhadap kreativitas siswa kelas VII pada pembelajaran PAI. Rumusan masalah yang diangkat adalah seberapa besar pengaruh penerapan media tersebut terhadap kreativitas siswa pada materi Sujud Syukur. Rumusan ini akan menjadi dasar dalam merancang instrumen penelitian serta menentukan analisis data yang tepat.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui besaran pengaruh penggunaan media Macromedia Flash terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran PAI kelas VII. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas media berbasis animasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, serta menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap literatur pendidikan Islam terkait integrasi media digital dalam pembelajaran modern.

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai teknologi pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam terutama terkait peningkatan kreativitas siswa. Penggunaan Macromedia Flash dapat menjadi referensi bagi pengembangan teori pembelajaran berbasis multimedia. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan penelitian lanjutan; bagi guru sebagai pedoman pengembangan media kreatif dan strategi pembelajaran inovatif; bagi kepala sekolah sebagai dasar pengembangan program peningkatan kualitas pembelajaran; dan bagi siswa sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman, kepercayaan diri, dan keterampilan berpikir kreatif.

Dengan demikian, integrasi media Macromedia Flash dalam pembelajaran PAI menjadi salah satu solusi yang relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran abad 21. Media yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami dapat menstimulasi kreativitas siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian ini menjadi

penting untuk memastikan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan kreativitas siswa dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran PAI secara optimal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis *quasi experiment*, yaitu suatu pendekatan yang bertujuan menguji pengaruh perlakuan tertentu dalam kondisi yang tidak sepenuhnya terkendali. Mengacu pada Sugiyono, metode eksperimen merupakan cara penelitian yang dirancang untuk menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lainnya dalam kondisi tertentu. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest–posttest design*, di mana satu kelompok diberi tes awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Macromedia Flash, dan selanjutnya diberi tes akhir (posttest). Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII SMPN 1 IV Koto yang berjumlah 107 siswa, sementara sampel dipilih dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan rendahnya kreativitas siswa. Sampel penelitian adalah kelas VII.1 dengan jumlah 26 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan angket kreativitas siswa yang disusun berdasarkan indikator kreativitas. Teknik pengumpulan data dilakukan dalam dua pertemuan yaitu pembelajaran menggunakan media konvensional untuk memperoleh data pretest dan pembelajaran menggunakan Macromedia Flash untuk memperoleh data posttest. Skala yang digunakan dalam angket adalah skala Likert 1–4.

Analisis data dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian melalui beberapa tahap, dimulai dari uji prasyarat yang meliputi uji normalitas Shapiro–Wilk dan uji homogenitas menggunakan bantuan SPSS for Windows versi 22. Data dinyatakan normal dan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Selanjutnya, data angket kreativitas dianalisis menggunakan rumus persentase pencapaian berdasarkan pedoman Agistiawati & Asbari (2020), kemudian dikategorikan ke dalam lima tingkat kreativitas: sangat kreatif, kreatif, cukup kreatif, kurang kreatif, dan sangat kurang kreatif. Untuk menguji hipotesis, penelitian ini menggunakan *paired sample t-test* berbantuan SPSS versi 22 sesuai rumus analisis *one group pretest–posttest design* yang dikemukakan Suharismi Arikunto. Pengujian ini bertujuan mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest sehingga dapat disimpulkan apakah penggunaan media Macromedia Flash berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Setelah diketahui bahwa nilai tersebut sudah berdistribusi normal dan mempunyai varian homogen, selanjutnya melakukan uji hipotesis guna untuk melihat apakah diterima atau ditolak hipotesis yang sudah dirumuskan oleh peneliti. Yang mana dengan menggunakan uji regresi linear sederhana yakni uji-t. Uji-t yang digunakan yaitu Paired Sample t-test dengan bantuan program SPSS for windows version 22 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil uji hipotesis bisa dilihat pada tabel 4.20 dan 4.21 sebagai berikut :

Hasil Uji Hipotesis Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Macromedia Flash (Angket Diisi Oleh Siswa)

Tabel 1 Hasil Uji Hipotesis (Angket Diisi Oleh Siswa)

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest – posttest	-15.615	11.349	2.226	-20.199	-11.031	-7.016	25	.000

Berdasarkan tabel diatas, secara deskriptif diketahui adanya peningkatan pada kreativitas siswa sebesar 15.462 setelah media pembelajaran macromedia flash diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil analisis tersebut menyatakan bahwa nilai signya sebesar 0,000 dan itu lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Hasil dari uji hipotesis ini menyatakan terdapat pengaruh kreativitas siswa secara signifikan setelah media pembelajaran macromedia flash diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengambilan keputusan juga bisa dilihat dari thitung > ttabel. Untuk mencari ttabel peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Jadi $dk = N-1 = 26-1 = 25$ maka diperoleh ttabel = 2,059.

Setelah diperoleh $t_{hitung}=7,016$ dan $t_{tabel}=2,059$, maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $7,016 > 2,059$. sehingga bisa disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan perhitungan diatas maka bisa dikaitkan media pembelajaran macromedia flash berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 1 IV Koto Kecamatan IV Koto Kabupaten Agam.

2). Hasil Uji Hipotesis Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Macromedia Flash (Angket Diisi Oleh Guru)

Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis (Angket Diisi Oleh Guru)

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-44.654	19.043	3.735	-52.345	-36.962	-11.957	25	.000

Berdasarkan tabel 2, secara deskriptif bisa diketahui adanya peningkatan kreativitas siswa sebesar 44,654 setelah media pembelajaran macromedia flash diterapkan pada mata pelajaran PAI. Hasil analisis memperoleh bahwa nilai sig ialah 0,000 dan itu lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa adanya pengaruh kreativitas siswa secara signifikan setelah media pembelajaran macromedia flash diterapkan pada mata pelajaran PAI. Pengambilan keputusan tersebut juga bisa dilihat dari $t_{hitung} > t_{tabel}$. Untuk mencari nilai t_{tabel} peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$. Jadi $dk=N-1=26-1=25$ maka diperoleh $t_{tabel}=2,059$

Setelah diperoleh $t_{hitung}=11,957$ dan $t_{tabel}=2,059$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut maka bisa dikaitkan media pembelajaran macromedia flash berpengaruh terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Negeri 1 IV Koto Kecamatan IV Koto Kabupaten Agam.

Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash terhadap Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran PAI di Kelas VII SMP Negeri 1 Iv Koto Kabupaten Agam Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Macromedia Flash

Dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa adanya perbedaan kreativitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung antara penerapan media konvensional dengan penerapan media macromedia flash. Hal ini diketahui adanya peningkatan kreativitas siswa. Berdasarkan uji Paired Samples Test yang sudah dilakukan bisa diketahui rata-rata kreativitas siswa sebelum diberi perlakuan adalah 62,03, sedangkan rata-rata sesudah diberi perlakuan adalah 70 sehingga bisa disimpulkan bahwa rata-rata kreativitas siswa sesudah diberi perlakuan lebih besar 7,97 dibanding sebelum diberi perlakuan. Diperoleh thitung sebesar 7,016 dengan signifikan 0,000. Kemudian diperoleh ttabel dari df 26 pada taraf signifikansi 5% adalah 2,059. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,016 > 2,059$) dan signifikansinya kurang dari 0,05 ($sig = 0,000 < 0,05$). Dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima atau terdapat adanya pengaruh penerapan media pembelajaran macromedia flash terhadap kreativitas siswa setelah diberikan perlakuan.

Kreativitas siswa dalam belajar tidak hanya terfokus kepada siswa karna guru juga ikut serta mengisi angket guna untuk melihat kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uji yang sudah diketahui rata-rata sebelum perlakuan sebesar 50 sedangkan rata-rata sesudah diberi perlakuan sebesar 83,13, sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa rata-rata kreativitas siswa sesudah diberi perlakuan sebesar 33,13 dibanding sebelum diberi perlakuan. Diperoleh thitung 11,957 dengan signifikan 0,000, selanjutnya didapatkan ttabel dari df 26 pada taraf signifikansi 5% adalah 2,059. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($11,957 > 2,059$) dan signifikansinya kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima atau terdapat adanya pengaruh penerapan media pembelajaran macromedia flash terhadap kreativitas siswa secara signifikan sesudah diberi perlakuan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang relevan terhadap kreativitas siswa dengan menggunakan media pembelajaran macromedia flash dengan tidak diberikan perlakuan. Dari hasil penelitian ini dapat menjawab tujuan penelitian yang mana untuk menggambarkan kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 1 Iv Koto

Kabupaten Agam sebelum diterapkannya media pembelajaran macromedia flash, menggambarkan kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 1 Iv Koto Kabupaten Agam sesudah diterapkannya media pembelajaran macromedia flash dan untuk menggambarkan pengaruh penerapan media pembelajaran macromedia flash terhadap kemampuan kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 1 Iv Koto Kabupaten Agam. Sehingga dapat penulis tarik beberapa kesimpulan :

Kreativitas siswa sebelum menggunakan media macromedia flash yang mana dengan menggunakan media konvensional/papan tulis dan buku cetak masih rendah dan belum bisa meningkatkan kreativitas siswa dari segi bertanya atas materi yang belum dipahami maupun dari segi menjawab pertanyaan apabila guru memberi pertanyaan. Siswa cenderung hanya duduk mendengar, tidak fokus mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, lebih banyak bermain dan bercanda dengan teman dari pada mengerjakan tugas yang diberikan, bahkan ada yang mengantuk atau tidur dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Sese kali diberikan tanya jawab kepada siswa tentang materi yang sudah disampaikan baik secara maupun salah satunya diantaranya. Pada saat pertanyaan diberikan banyak diantara mereka yang tidak dapat menjawab bahkan ada yang diam saja. Selain itu ada juga yang menjawab tapi masih ragu-ragu dengan jawabannya, karena takut salah atau takut berbicara. Dan saat siswa ditunjuk secara acak untuk menjawab pertanyaan, siswa tersebut lebih memilih untuk diam tanpa bicara. Hal ini menunjukkan bahwa masih kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan perolehan nilai rata-rata 62,03 pada rentang 61%-81% kualifikasi aktif sedangkan untuk angket yang diisi oleh guru memperoleh rata-rata 50 pada rentang 41%-60% kualifikasi aktif.

Kreativitas siswa setelah guru mengajar menggunakan media pembelajaran macromedia flash terlihat meningkat. Terlihat ada perbedaan kreativitas siswa saat diterapkan media pembelajaran papan tulis dan buku dengan media pembelajaran macromedia flash. Yang mana sudah ada peningkatan kreativitas siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata 70 pada rentang 61%-81% kualifikasi aktif sedangkan angket yang diisi oleh guru memperoleh rata-rata 83,13 pada rentang 81%-100% kualifikasi sangat aktif.

Terdapat pengaruh yang relevan dalam penerapan media pembelajaran macromedia flash terhadap kemampuan kreativitas siswa kelas VII SMP Negeri 1 Iv Koto Kabupaten Agam. Hal tersebut diperkuat dengan perolehan hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansinya kurang dari 0,05 ($\text{sig} = 0,000 < 0,05$ untuk angket diisi oleh siswa) dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (7,016 > 2,059)$ dan signifikansinya 0,05 ($\text{sig} = 0,000 < 0,05$ untuk angket diisi oleh guru) dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} (11,957 > 2,059)$. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh penerapan media pembelajaran macromedia flash terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII SMP Negeri 1 Iv Koto Kabupaten Agam sebesar 40%.

DAFTAR REFERENSI

- Andzani, D., dkk. (2021). Peran media sosial dalam membangun citra destinasi pariwisata yang menarik. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi*.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), 210–230. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>
- Darajat, Z. (2020). *Media pembelajaran dan efektivitas pendidikan*. (Dalam A. H. Pito).
- Dwiyanti, N. (2020). *Image branding sekolah Numberone melalui public speaking*.
- Fatimah, S., Hefniy, & Khoiriyah. (2025). Model branding spiritual dalam positioning lembaga pendidikan Islam di era digital. *As-Sulthan Journal of Education (ASJE)*, 1(4), 1076–1085.
- Pito, A. H. (2018). *Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an*. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, 6(2.2), 99.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Riadi, E., et al. (2022). Penggunaan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran PAI dan budi pekerti di SMP 1 Tilatang Kamang. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(1), 176. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.220>
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Swarjana, I. K., & SKM, M. P. H. (2022). *Populasi-sampel, teknik sampling & bias dalam penelitian*. Penerbit Andi.

- Wahyunto, M., dkk. (2024). Strategi branding sekolah di era digital dalam meningkatkan animo masyarakat melalui pemanfaatan digital marketing. *Academy of Education Journal*, 15(2), 1260–1271. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i2.2419>
- Weisberg, R. W. (2006). *Creativity: Understanding innovation in problem solving, science, invention, and the arts*. PsycCRITIQUES, 52(17), 3.
- Weisberg, R. W. (2006). *Creativity: Understanding innovation in problem solving, science, invention, and the arts*. Wiley.