BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

1. **KAJIAN PUSTAKA**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata Media Pembelajaran terdiri dari kata media dan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi” (Sadiman,2002:6). Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan media sebagai alat atau sarana komunikasi, sesuatu yang terletak diantara dua pihak, perantara atau penghubung. Jadi dapat di simpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat meransang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

Hamalik 1986 (Arsyad, 2007) mengemukakan bahwa :

pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selaian membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

8

Hamalik (1994: 15-16) mengemukakan manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Meletakkan dasar-dasar konkrit untuk berpikir, oleh karena mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian para siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar. Oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu. Hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas betapa besar manfaat media pembelajaran digunakan karena akan sangat membantu demi optimalnya proses pembelajaran, baik akan memudahkan bagi guru maupun bagi siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan guru.

Djamarah dan Zain (2002: 143) mengemukakan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran, yaitu: “a) tujuan pemilihan, b) karakteristik media pembelajaran, dan c) alternatif pemilihan”. Prinsip pemilihan media pembelajaran tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. **Tujuan pemilihan**

Pemilihan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran harus didasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Apakah pemilihan media pembelajaran itu untuk siswa, untuk informasi yang lebih luas, atau hanya sekadar hiburan saja mengisi waktu kosong. Lebih spesifik lagi, apakah untuk pembelajaran kelompok atau individual, apakah untuk sasaran tertentu seperti anak normal, tuna rungu, atau tuna netra. Tujuan pemilihan ini berkaitan dengan kemampuan berbagai media pembelajaran yang digunakan.

1. **Karakteristik media pembelajaran**

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dari segi keampuhannya, cara pembuatan, maupun cara penggunaannya. Pemahaman terhadap karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan mendasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pembelajaran. Di samping itu, untuk memberikan kemungkinan kepada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran secara bervariasi, sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media pembelajaran tersebut, maka guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersifat spekulatif dalam pemilihan media pembelajaran.

1. **Alternatif pemilihan**

Kegiatan memilih merupakan proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan penggunaan media pembelajaran. Guru bisa menentukan pilihan media pembelajaran mana yang akan digunakan jika terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat diperbandingkan. Jika media pembelajaran itu hanya satu saja, maka guru tidak bisa memilih, tetapi menggunakan media pembelajaran yang apa adanya sehingga hal tersebut akan dapat mempengaruhi kualitas proses belajar mengajar.

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbasan yang ada, dan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya. Pemilihan media pembelajaran seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media pembelajaran merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain juga perlu diperhatikan dan dipertimbangkan baik dari segi alokasi waktu dan sumber serta prosedur penilaiannya.

1. **Media Animasi Macromedia Flash**

“Animasi dalam etimologi (asal mula kata) bahasa Indonesia berasal dari kata *Animation. Animation* berasal dari bahasa Yunani Anima yang secara *semantics* (arti) berarti “napas” dan napas identik dengan “hidup”, hingga animasi secara sederhana adalah member hidup pada sesuatu yang tidak hidup sebelumnya”(Gumelar. 2011:1).

Menurut Furoidah 2009 (*Online*), media animasi pembelajaran merupakan “media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran”. Selain itu menurut Nasution (Hamdani 2011:73) bahwa “media animasi merupakan peralatan elektronik digital yang dapat memproses suatu masukan untuk menghasilkan suatu keluaran secara digital”.

Dari pengertian media animasi diatas dapat disimpulkan bahwa media animasi merupakan media yang menampilkan gambar yang bergerak dan dapat menampilkan gambar-gambar secara berurutan dari suatu peristiwa seperti pada kejadian yang sebenarnya. Penggunaan media sangat membantu mempelajari objek atau proses yang sulit dihadirkan di dalam kelas, oleh karena itu dengan menggunakan media maka akan terasa lebih bermakna bagi siswa.

*Macromedia Flash* merupakan software keluaran *Macromedia Inc*. *Software* ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Kelebihan animasi *Macromedia* *flash* terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Awal perkembangan *flash* banyak digunakan untuk animasi pada *website*, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki. Oleh karena itu dalam mendesain animasi yang efektif dan efisien untuk pembelajaran dibutuhkan keterampilan dan kreatifitas yang tinggi dari desainer media pembelajaran yang dalam hal ini khususnya adalah guru. Kemudian hal yang penting untuk diperhatikan dalam mendesain atau membuat animasi untuk tujuan pembelajaran adalah aspek kesesuaiannya dengan kurikulum dan materi pelajaran. Membuat animasi pembelajaran merupakan kegiatan yang memerlukan kreatifitas. Animasi yang tidak dikonstruk dengan baik tidak akan efektif jika digunakan dalam pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan animasi adalah pengetahuan awal peserta didik.

Program *Macromedia flash* adalah program animasi berbasis *vektor* yang sangat populer dan paling banyak digunakan saat ini. Chandra (2006:2) mengemukakan bahwa:

*Macromedia Flash* digunakan untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional, animasi logo, kartun, game, menu interaktif, aplikasi multimedia, hingga aplikasi ponsel yang kini mulai populer dengan memanfaatkan fitur-fitur dalam *Macromedia Flash.*

Penggunaan Animasi *Macromedia Flash* dalam proses pembelajaran lebih efisien karena dapat menampilkan animasi visual, audio, dan audio video. Dengan kelebihan fitur yang dimilikinya, penggunaan animasi *Macromedia Flash* dapat menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan merangsang motivasi siswa dalam mengikuti materi pelajaran yang disajikan.

Penggunaan animasi *Macromedia Flash* dalam media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Animasi yang digunakan biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak. Walaupun tampaknya animasi dapat memberikan keuntungan dibandingkan jika menggunakan ilustrasi verbal, namun penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan. Oleh karena itu dalam mendesain animasi yang efektif untuk pembelajaran dibutuhkan keterampilan dan kreatifitas. Dalam membuat animasi untuk tujuan pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum dan materi pelajaran. Dalam penyampaiannya guru yang menggunakan media animasi ditampilkan dengan menggunakan LCD Proyektor dan dioperasikan melalui komputer, sehingga dapat diterima oleh siswa dan mendapatkan pengalaman belajar yang baru.

Gerlach dan Ely (Hamdani,2011:74) mengemukakan tiga ciri media pendidikan yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dalam hal ini media animasi :

1. Ciri Fiksatif *(Fixative Property)*

Media animasi mampu menyimpan, merekam, melestarikan segala suatu objek pengajaran dan dapat ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

1. Ciri Manipulatif *(Manipulative Property)*

Transformasi suatu objek dimungkinkan karena media animasi memiliki ciri manipulatif.Aksi suatu gerakan dapat digambarkan dengan jelas dengan kemampuan manipulatif dari media animasi.

1. Ciri Distributif *(Distributive Property)*

Ciri distributif dari media animasi memungkinkan suatu objek ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus dan pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Animasi yang telah direkam dapat digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan menjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

Membangun animasi pembelajaran merupakan kegiatan yang memerlukan kreatifitas. Animasi yang tidak dikonstruk dengan baik tidak akan efektif jika digunakan dalam pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan animasi adalah pengetahuan awal peserta didik.

1. **Pembelajaran IPA**

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

Arikunto (1993:12) mengemukakan “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar”. Lebih lanjut Arikunto (1993:4)mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

Rohani dan Ahmadi (1995:64) mengemukakan:

Pembelajaran adalah totalitas aktivitas belajar mengajar yang diawali dengan perencanaan dan diakhiri dengan evaluasi. Dari evaluasi ini diteruskan dengan *follow up*. Pembelajaran sebagai kegiatan untuk mencapai tujuan-tujuan khusus pembelajaran, menyusun rencana pelajaran, memberikan informasi, bertanya, menilai, dan sebagainya.

Dari pengertian pembelajaran dari berbagai pendapat di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan media.

Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Jadi, jika pembelajaran ditandai oleh keaktifan guru sedangkan siswa hanya pasif, maka pada hakikatnya kegiatan itu hanya disebut mengajar. Demikian pula bila pembelajaran di mana siswa yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru untuk mengelolanya secara baik dan terarah, maka hanya disebut belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menuntut keaktifan guru dan siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis tentang gejala-gejaa alam. Pengertian IPA tidak hanya ditunjukkan dari kumpulkan fakta tetapi dengan metode ilmiah. Mata pelajaran fisika merupakan bagian dari IPA.

Depdiknas (2006: 47) memaparkan, bahwa:

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam dalam proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Secara tidak langsung pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Secara garis besar, fisika adalah ilmu pengetahuan alam (IPA) atau sains yang mempelajari peristiwa-peristiwa alam melalui analisis dengan menggunakan matematika sehingga menghasilkan konsep, teori, dan hukum.

Dari beberapa pengertian yang telah dikemukakan dapat dinyatakan bahwa fisika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari kejadian-kejadian alam yang hasilnya dapat dirumuskan dalam bentuk definisi ilmiah dan persamaan matematis. Dalam mempelajarinya memungkinkan dilakukan dengan pengamatan, eksperimen maupun teori. Demikian seterusnya antara yang satu dengan yang lain saling mengkait menuju kearah yang lebih sempurna. Fisika meliputi proses, sikap, dan produk. Proses fisika berupa aktivitas-aktivitas yang bertujuan mempelajari, menggali, mencari, dan menyelidiki kejadian alam. Sikap fisika berupa sikap mental yang diperlukan selama melakukan proses kegiatan fisika (jujur, terbuka, kritis, menghargai pendapat orang lain). Produk fisika adalah hasil kegiatan fisika berupa konsep, hukum, dan teori yang tersusun berdasarkan fakta-fakta alam.

1. **Pemanfaatan Media Animasi pada Mata Pelajaran IPA Fisika**

Perkembangan teknologi dengan berbagai produk mutakhirnya, sangat berperan kuat dalam memberikan warna pada berbagai sektor termasuk dunia pendidikan. Maraknya paket program yang disusun oleh ahli komputer yang dengan inovasinya mengangkat materi pembelajaran ke dalam perangkat lunak memberikan nuansa bagi guru mata pelajaran yang cukup membantu mereka dalam proses pembelajaran. Agar siswa lebih tertarik mempelajari IPA dibutuhkan media yang dapat membantu menjembatani penyelesaian masalah pembelajaran ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran animasi. Chandra (2006:2) mengemukakan bahwa:

*Macromedia Flash* digunakan untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional, animasi logo, kartun, game, menu interaktif, aplikasi multimedia, hingga aplikasi ponsel yang kini mulai populer dengan memanfaatkan fitur-fitur dalam *Macromedia Flash.*

Media animasi *Macromedia Flash* ini diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi ajar sekaligus bermanfaat bagi pengajar IPA Fisika sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah.

Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Kehadiran media animasi dalam pembelajaran IPA Fisika sangat mendukung proses penyampaian berbagai informasi dari guru ke siswa. Proses-proses gejala alam yang kompleks dapat dengan mudahnya dijelaskan kepada siswa, seperti peranan usaha, gaya, dan energi dalam kehidupan sehari-hari, Pentingnya animasi *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran adalah memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau komplek serta sulit dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata.

Pengembangan media khususnya animasi saat ini sangatlah dibutuhkan untuk menyesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang harus dikuasai siswa dan juga memotivasi siswa untuk belajar. Animasi menjadi Menurut Artawan 2010 (Online) Kelebihan media animasi dalam pembelajaran IPA diantaranya:

1. Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan, misalnya perubahan energi, gerak, gaya dan sebagainya.
2. Memperkecil ukuran objek yang cukup besar dan sebaliknya seperti alat transportasi dan microba.
3. Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara.
4. Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen,* misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*.
5. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
6. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Menurut Artawan 2010 (Online) Kelemahan dari media animasi diantaranya :

* + 1. Mememerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran
    2. Memerlukan software khusus untuk membukanya
    3. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

pilihan untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Belajar dengan animasi maka siswa mampu memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan cepat. Kemampuan siswa membayangkan peristiwa-peristiwa yang telah dilihat melalui aplikasi ditunjukkan dengan kemampuan menceritakan kembali dengan baik dan relatif cepat dalam menyampaikannya. Dengan media ini, kegiatan pembelajaran IPA Fisika di MTs Muhammadiyah Taqwa dapat berjalan dengan efektif.

1. **Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan *Macromedia Flash***

Pembelajaran IPA Fisika dengan menggunakan *macromedia flash* dapat dilakukan dengan langkah-langkah pembelajaran yang berpedoman pada langkah umum pembelajaran pada pembelajaran langsung,dimana pada pembelajaran IPA Fisika dengan menggunakan *macromedia flash* tergolong dalam model pembelajaran langsung yang bersifat *teacher center*. Hal ini sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Kardi (Trianto, 2007) bahwa pembelajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktek, dan kerja kelompok. Pembelajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada siswa.Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus seefisien mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan.

(Depdiknas, 2005: 23).

Pembelajaran langsung merupakan suatu model pembelajaran yang sebenarnya bersifat *teacher center*. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung, guru harus mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan dilatihkan pada siswa secara langkah demi langkah.

Pada model pembelajaran langsung terdapat lima fase yang sangat penting. Guru mengawali pelajaran dengan pekerjaan tentang tujuan dan latar belakang pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menerima penjelasan guru (Depdiknas, 2005:23-24).

Menurut Elmi Mahzum (2008:19), langkah-langkah pembelajaran langsung yang menggunakan multimedia dapat dilaksanakan dengan fase-fase sebagai berikut:

**Fase 1**, guru menyampaikan tujuan, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar. (Fase menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa). Fase ini dilakukan penayangan melalui presentasi *macromedia flash* oleh guru.

**Fase 2**, guru menyajikan materi pelajaran kepada siswa. Fase ini juga dilakukan penayangan melalui presentasi *macromedia flash* oleh guru.

**Fase 3**, guru menayangkan contoh soal serta cara penyelesaiannya. Fase ini juga dilakukan penayangan melalui presentasi *macromedia flash* oleh guru*.*

**Fase 4,** guru memberi tugas latihan sesuai dengan materi yang disajikan.

**Fase 5**, guru memeriksa hasil pekerjaan tugas siswa (fase mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik).

**Fase 6**, guru melakukan perbaikan terhadap tugas yang diberikan kepada siswa.

**Fase 7, guru menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah disajikan. (Fase menyampaikan kesimpulan). Fase ini dilakukan penayangan melalui presentasi *macromedia flash* oleh guru.**

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran langsung dengan menggunakan multimedia diatas, maka langkah-langkah pembelajaran IPA Fisika dengan menggunakan *Macromedia Flash*adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan awal
2. Guru membuka pelajaran
3. Guru menyiapkan alat presentasi.
4. Guru menyampaikan jenis dan isi media yang akan digunakan
5. Sebelum menyajikan materi, guru terlebih dahulu melakukan apersepsi terhadap siswa.
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
7. Kegiatan inti
8. Guru menyajikan materi pelajaran melalui penggunaan *Macromedia Flash.*
9. Guru memberikan contoh dari beberapa sumber tentang materi ajar dengan menggunakan *Macromedia Flash*
10. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan berdasarkan materi yang disajikan.
11. Guru menjelaskan materi yang ditanyakan oleh siswa dengan menggunakan *Macromedia Flash.*
12. Guru membagikan LKS kepada setiap siswa untuk dikerjakan.
13. Guru memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan
14. Guru memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya.
15. Guru memberi kesempatan kepada siswa yang lain untuk memberikan tanggapan atas presentasi yang telah dilakukan oleh siswa lainnya
16. Guru memberi umpan balik terhadap tanggapan siswa.
17. Guru membimbing siswa membuat rangkuman tentang materi ajar yang telah dipelajari
18. Guru memeriksa, mengembalikan dan membahas LKS
19. Kegiatan Penutup
20. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya
21. Guru menutup pelajaran

**6. Hasil Belajar**

**a. Pengertian Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri setiap manusia sebagai hasil dari aktivitas tertentu. Misalnya perubahan yang terjadi dari tidak tahu menjadi tahu, atau dari tidak mengerti menjadi mengerti yang terjadi pada anak-anak sekolah maupun bukan anak sekolah. Slameto (1995:2) mengemukakan “belajar adalah aktifitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari dan sebagai hasil interaksinya dengan lingkukan sekitarnya”. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Sardiman (2001:53) bahwa belajar adalah ;

Upaya perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan, seperti membaca, mendengar, mengamati, meniru, dan sebagainya atau belajar sebagai kegiatan psikofisik untuk menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Oleh karena dalam belajar perlu ada proses internalisasi, menyangkut mitra kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Djamarah (2002:13) mengemukakan:

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka belajar merupakan usaha menguasai hal-hal yang baru atau peningkatan kemampuan seseorang dalam memahami sesuatu sehingga ada perubahan dalam diri seseorang yang mengarah kepada perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.Proses belajar adalah proses yang berbeda dengan proses kematangan yang dicapai oleh seseorang dari proses pertumbuhan psikologisnya. Perubahan yang juga tidak termasuk dalam kategori belajar adalah refleks. Kegiatan belajar disisni adalah peristiwa belajar dimana seseorang menyadari bahwa ia mempelajari sesuatu dan menyadari perubahan itu melalui belajar yang dilakukannya. Setelah dikemukakan tentang pengertian belajar, berikut dikemukakan pengertian hasil belajar.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:789) diperoleh pengertian bahwa hasil belajar adalah “hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar di sekolah atau di perguruan tinggi yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian”. Syah (2000:150) mengemukakan “hasil belajar adalah segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa”.

Pendapat di atas, hasil belajar tidak lain adalah hasil yang dicapai oleh murid setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil tersebut merupakan kecakapan nyata yang dapat diukur langsung dengan menggunakan tes atau evaluasi baik evaluasi proses maupun evaluasi hasil belajar.

**b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar**

Setelah seseorang melalui suatu proses belajar tertentu akan dapat terlihat apa yang telah dicapainya. Untuk mencapai hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.Hal ini sejalan dikemukakan Slameto (2003: 54).

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa salah satu yang mempengaruhi belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal di mana faktor internal ini lahir dari dalam diri pada setiap individu sedangkan faktor eksternal ini lahir dari luar diri setiap individu. Pendapat di atas relevan dengan pengklasifikasian faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagaimana dikemukakan oleh Slameto (1995: 54), yaitu:

1. Faktor-faktor intern, berupa: faktor jasmaniah, terdiri atas: faktor kesehatan, cacat tubuh; faktor psikologis, terdiri atas: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan; dan faktor kelelahan.
2. Faktor-faktor ekstern, berupa: faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah), faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut Sardiman (1992:74) diklasifikasikan menjadi dua yaitu sebagai berikut.

1) Faktor Internal (faktor sosial dan non sosial)

2) Faktor Eksternal (faktor fisiologi dan psikologis)

Faktor-faktor yang dapat dikelompokkan ke dalam faktor non sosial misalnya keadaan udara, cuaca, waktu, tempat dan gedung, alat-alat, buku dan sebagainya.Semua faktor yang termasuk golongan ini perlu dilengkapi dan diatur mengingat situasi dan kondisi tempat. Jika sekolah berlangsung dipagi hari, mestinya tidak ada masalah dengan suhu udara, lain halnya dengan sekolah yang diselenggarakan pada siang, sore atau malam hari. Pada waktu siang hari udara panas yang terkadang membuat siswa tidak kuat atau tidak kerasan dalam ruangan, apalagi dalam kondisi ruangan yang sempit dan dekat dengan sumber keramaian.Hal ini mengakibatkan siswa tidak dapat berkonsetrasi secara penuh. Sedangkan yang dimaksud faktor sosial adalah faktor manusia, baik manusia secara nyata dalam arti hadir, maupun tidak hadir. Sebagai contoh misalnya foto, televisi, gambar dan lain-lain.

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan keadaan fisik dan kesehatan siswa. Faktor ini mempunyai kedudukan yang penting juga. Bagaimana siswa akan dapat belajar dengan baik apabila keadaan badan dan kesehatannya terganggu, misalnya anggota badanya cacat, sakit-sakitan. Oleh karena itu, dalam hal ini yang perlu diingat adalah bagaimana agar siswa tetap dalam keadaan sehat.

Adapun faktor psikologis adalah yang berhubungan dengan kejiwaan peserta didik. Yang termasuk dalam faktor ini adalah kecerdasan, perhatian, bakat, minat, emosi dan motivasi. Motivasi sangatlah berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka pada hakikatnya terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, namun pada intinya dapat diklasifikasikan atas dua faktor, yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri siswa maupun dari luar dirinya.

1. **KERANGKA PIKIR**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan bagi peranannya di masa akan datang. Seiring dengan tuntutan dunia pendidikan di Indonesia, maka pemerintah senantiasa melakukan berbagai upaya dalam peningkatan mutu pembelajaran. Di lembaga pendidikan yang bersifat formal seperti sekolah, keberhasilan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa dalam prestasi belajarnya. Kualitas dan keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru memilih dan menggunakan metode pengajaran. Pengajaran yang baik adalah salah satu upaya untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap materi dan meningkatkan keterampilan berfikir kiritis serta analitik. Hal ini juga tidak terlepas dari usaha guru sebagai komponen terpenting dalam pembelajaran di kelas.

Dengan kemajuan teknologi modern merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan penggunaan media pembelajaran yaitu penggunaan media pembelajaran Animasi *Macromedia Flash*, dimana guru dituntut untuk memiliki kreativitas yang lebih tinggi dalam menyediakan media pembelajaran ini khususnya pada mata pelajaran IPA Fisika. Penggunaan animasi *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran di samping memudahkan siswa dalam proses pembelajaran juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa serta penggunaan animasi ini dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak siswa dibandingkan dengan media lain seperti gambar.

Seorang guru dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya. Penggunaan media animasi *Macromedia Flash* dapat menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, yang sekiranya akan menarik perhatian siswa.

Hasil belajar dapat dilihat dari hasil tes dalam penelitian tindakan ini yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah hasil nilai tes yang diperoleh dari siswa dalam mata pelajaran IPA Fisika. Tujuan tes ini diadakan sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan nilai bagi siswa.

Dengan adanya penggunaan media animasi *Macromedia Flash* dalam pelajaran IPA Fisika maka diharapkan Hasil Belajar siswa dapat meningkat.

**Hasil Belajar IPA Rendah**

**Guru**

* Penggunaan media gambar
* Guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.

**Siswa**

* Siswa kurang memperhatikan materi
* Siswa kurang aktif

Guru memanfaatkan Macromedia flash

Langkah-langkahpembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash

1. Guru menyiapkan alat presentasi.
2. Guru menyampaikan jenis dan isi media yang akan digunakan
3. Sebelum menyajikan materi, guru terlebih dahulu melakukan apersepsi terhadap siswa.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
5. Guru menyajikan materi pelajaran melalui penggunaan *macromedia flash.*
6. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan.
7. Guru menjelaskan materi yang ditanyakan oleh siswa dengan menggunakan *macromedia flash.*
8. Guru membagikan LKS kepada setiap siswa untuk dikerjakan.
9. Guru memberikan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan
10. Guru memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk mempresentasikan hasil kerjanya.
11. Guru memberi kesempatan kepada siswa yang lain untuk memberikan tanggapan atas presentasi yang telah dilakukan oleh siswa lainnya
12. Guru memberi umpan balik terhadap tanggapan siswa.
13. Guru membimbing siswa membuat rangkuman tentang materi ajar yang telah dipelajari
14. Guru memeriksa, mengembalikan dan membahas LKS
15. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya

**Hasil belajar meningkat**

Gambar 2.1. Kerangka pikir

1. **HIPOTESIS TINDAKAN**

Berdasarkan uraian teori dan kerangka pikir di atas maka hipotesis penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :jika penggunaan media animasi *Macromedia Flash* digunakan dalam mata pelajaran IPA Fisika, maka hasil belajar IPA siswa kelas VIII MTs. Muhammadiyah Takwa dapat meningkat.