**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**
	1. **Pengertian media pembelajaran**

Untuk memahami pengertian media ditinjau dari dua aspek, yaitu pengertian bahasa dan pengertian terminologi. Secara bahasa, kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara”.

Pengertian media secara terminologi sangat beragam, sesuai sudut pandang para pakar media pendidikan. Menurut Gerlach dan P.Ely 1971 (Karim, 2007) mengartikan media pembelajaran dalam arti luas dan sempit. Media dalam arti luas yaitu orang, material, atau kejadian, yang dapat menciptakan kondisi sehingga memungkinkan palajar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini maka guru, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media. Sedangkan dalam arti sempit yang dimaksud media ialah grafik, potret, gambar, alat-alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi visual serta verbal.

Menurut Musfiqon (2011:28) media pembelajaran dapat didefinisikan

 sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan

8

sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.

Menurut Hamidjojo (Arsyad, 2002) memberikan batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, sehingga ide, gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada hakikatnya media merupakan wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan. Pesan atau informasi yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai subsistem pembelajaran.

Kehadiran media pembelajaran bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan guru dalam penyampaikan materi pelajaran. Namun saat ini, media pembelajaran juga dapat memberikan dorongan, motivasi, kreativitas siswa, stimulus maupun pengembangan aspek intelektual maupun emosional siswa. Oleh karena itu, media perlu dirancang dengan memperhatikan ciri-ciri dan karakteristik dari sasaran dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, kemudahan dalam penggunaannya, menarik bagi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

* 1. **Ciri-ciri media pembelajaran**

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang bertujuan untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Penyajian materi akan lebih mudah dan jelas jika dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Untuk itu, ciri media pembelajaran dapat ditinjau menurut kemampuannya untuk membangkitkan rangsangan pada panca indera manusia. Secara umum, ciri-ciri media pembelajaran adalah jika media itu dapat dilihat, didengar, diraba, dan diamati melalui panca indera.

Menurut Gerlach dan Ely 1971 (Rusman, dkk, 2012) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1. Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian atau peristiwa yang telah direkam dapat diabadikan dan digunakan kapan saja dalam kegiatan pembelajaran. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti video, tape, audio tape, disket, kaset, film, dan lain-lain.

1. Ciri manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Suatu kejadian yang prosesnya sangat lama dapat dipercepat, begitupun sebaliknya peristiwa atau kejadian yang sangat cepat sehingga prosesnya sulit untuk diamati dapat diperlambat.

1. Ciri distributif

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Misalnya, gambar yang telah dipotret dapat disebarluaskan sehingga semua orang dapat melihatnya.

Berdasarkan ketiga ciri media di atas, dapat disimpulkan bahwa kehadiran media dalam proses pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mentransfer materi pelajaran kepada peserta didik. Berbagai macam media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dan setiap media mempunyai kelebihan dan kelemahan. Untuk itu, guru harus cermat dalam memilih media agar dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Pemilihan jenis media harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain: kesesuaian dengan materi pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan, dan menarik bagi peserta didik, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang optimal.

* 1. **Jenis-jenis media pembelajaran**

Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Masing-masing media pembelajaran memiliki karakteristik yang melekat pada setiap jenis media tersebut. Secara umum jenis media digolongkan menjadi: media cetak dan non cetak, media elektronik dan non elektronik, media proyeksi dan non proyeksi, media audio, visual dan audio-visual, media yang sengaja dirancang (*by design*) dan media yang dimanfaatkan (*by utilization*).

Secara umum, media dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

1. Media audio, yang berkaitan dengan indera pendengaran.
2. Media visual, yang berkaitan dengan indera penglihatan.
3. Media audio-visual, yang berkaitan dengan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus dalam satu kegiatan.
4. Multimedia, jenis media yang dapat merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow 1990 (Arsyad, 2002:33) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan

media teknologi mutakhir.

1. Pemilihan media tradisional
2. Visual yang diproyeksikan
3. Proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang)
4. Proyeksi *overhead*
5. *Slides*
6. *Filmstrips*
7. Visual yang tak diproyeksikan
8. Gambar, poster
9. Foto
10. *Charts*, grafik, diagram
11. Pameran, papan info, papan-bulu.
12. Audio
13. Rekaman piringan
14. Pita kaset, *reel*, *cartridge*
15. Penyajian multimedia
16. Slide plus suara (*tape*)
17. *Multi-image*
18. Visual dinamis yang diproyeksikan
19. Film
20. Televisi
21. video
22. Cetak
23. Buku teks
24. Modul, teks terprogram
25. *Workbook*
26. Majalah ilmiah, berkala
27. Lembaran lepas (*hand-out*)
28. Permainan
29. Teka-teki
30. Simulasi
31. Permainan papan
32. Realita
33. Model
34. *Specimen* (contoh)
35. Manipulatif (peta, boneka)
36. Pemilihan media tknologi mutakhir
37. Media berbasis telekomunikasi
38. Telekonferen
39. Kuliah jarak jauh
40. Media berbasis mikroprosesor
41. *Computer-assisted instruction*
42. Permainan computer
43. Sistem tutor intelijen
44. Interaktif
45. *Hypermedia*
46. *Compact (video) disc*.

Menurut Rusman, dkk (2012:181) media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya, yaitu:

1. Dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
2. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat di dengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
3. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
4. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bias dilihat.
5. Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
6. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak.
7. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
8. Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
9. Media yang diproyeksikan.
10. Media yang tidak diproyeksikan.

Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa apapun dasar klasifikasi yang dipakai jenis medianya adalah sama. Karena kepentingan dan tujuan yang berbeda, akan diperoleh klasifikasi yang berbeda pula. Yang jelas bahwa jenis-jenis media tersebut memiliki karakteristik, kelebihan serta kekurangan masing-masing. Itulah sebabnya maka diperlukan perencanaan yang sistematik dalam penggunaan media.

* 1. **Fungsi media pembelajaran**

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat visual (alat peraga) dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik guna meningkatkan motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap siswa. Kemudian, seiring berkembangnya pengetahuan dan teknologi, maka pelaksanaan kegiatan pembelajaran semakin menuntut untuk menciptakan media pembelajaran yang bervariasi. Media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran, karena media berfungsi sebagai intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa secara nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut Pribadi (Musfiqon, 2012:33), media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

* + - 1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
			2. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit).
			3. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan).
			4. Semua indera siswa dapat diaktifkan.
			5. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Menurut Musfiqon (2012:35) fungsi media pembelajaran, yaitu:

1. Meningkatkan efektifitas dan efesiensi pembelajaran.
2. Meningkatkan gairah belajar siswa.
3. Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan.
4. Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam.
5. Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran.
6. Meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Hamalik 2008 (Rusman, dkk, 2011:172) fungsi media pembelajaran, yaitu:

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pemebelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai:

1. Media dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Dapat meningkatkan perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.
3. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik.
5. Pembelajaran lebih menarik.
6. Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga peserta didik tidak

bosan dalam mengikuti pembelajaran.

* 1. **Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Arsyad (2002) mengemukakan manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Sukiman (2012:44) menjelaskan bahwa kegunaan praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelasa penyajian

pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan

meningkatkan proses dan hasil belajar.

1. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri dengan kemampuan dan minatnya.
2. Media pembelajaran dapat mengatasi ;keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar dan keaktifan siswa.
4. Member rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman belajar, dan menimbulkan persepsi yang sama.
	1. **Prinsip-prinsip penggunaan media**

Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Menurut Rusman, dkk (2012:175) prinsip-prinsip media pembelajaran adalah:

* + - 1. Efektivitas

Pemilihan media harus berdasarkan pada ketepatgunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompotensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompotensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

* + - 1. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta waktu yang tersedia.

* + - 1. Efesiens

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

* + - 1. Dapat digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

* + - 1. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pemebelajaran *life skills*.

Menurut Karim (2007), untuk mengetahui prinsip penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, ada beberapa faktor yang perlu diketahui terutama oleh perancang atau pemakai media. Faktor-faktor tersebut adalah:

1. Pengambilan keputusan

Sebelum memilih media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, usahakan untuk mengetahui siapa yang akan menggunakan media, ketersediaan bahan atau alatnya, biaya yang digunakan, kesesuaiannya dengan materi pelajaran, serta efesiensi dan efektivitas media tersebut dalam pembelajaran.

1. Prinsip-prinsip pemilihan media

Setelah hal-hal dalam pengambilan keputusan terjawab, pemilihan media yang berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Media harus konsisten dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Media harus disesuaikan dengan metode mengajar guru.
3. Media harus disesuaikan dengan kemampuan dan gaya belajar siswa.
4. Media harus dipilih secara objektif dan bukan kesenangan diri pemakai.
5. Media harus disesuaikan dengan biaya yang tersedia.
6. Media dipengaruhi oleh kondisi fisik lingkungan.
7. Tidak ada satupun media yang baik untuk mencapai semua tujuan pembelajaran.
8. Kriteria pemilihan media
9. Media yang dipilih hendaknya selalu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.
10. Media yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kemampuan siswa.
11. Media yang digunakan, hendaknya tepat guna, dalam arti bahwa media tersebut benar-benar dapat diamati, didengar, dirasakan, atau dihayati oleh peserta didik.
12. Media yang dipilih hendaknya tersedia alat/bahannya atau tersedia

waktu untuk mempersiapkan dan mempergunakannya.

1. Media yang dipilih hendaknya disenangi oleh guru maupun siswa.
2. Persiapan penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan biaya yang tersedia.
3. Harus memperhatikan kondisi fisik dalam merencanakan penggunaan media.

Hal yang perlu diketahui dalam prinsip pemilihan media pembelajaran adalah media yang baik belum tentu menjamin keberhasilan belajar siswa jika tidak dapat menggunakan atau memanfaatkannya dengan baik. Untuk itu, media yang dipilih dan digunakan dalam pembelajaran harus tepat dan dimanfaatkan sesuai prinsip-prinsip pemanfaatan media. Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media pembelajaran:

1. Setiap media mempunyai kelebihan dan kelemahan.

Pemilihan jenis media harus dilakukan dengan prosedur yang benar, karena begitu banyak jenis media dengan berbagai kelebihan dan kelemahan masing-masing. Untuk itu, perlu diketahui bahwa tidak ada satu jenis media yang cocok untuk semua proses pembelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

1. Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang diperlukan.

Namun perlu diketahui bahwa penggunaan media yang terlalu banyak

sekaligus dalam pembelajaran justru akan membingungkan siswa dan

sulit untuk memahami materi pelajaran.

1. Penggunaan media harus dapat memperlakukan siswa secara aktif.

Media yang digunakan harus dirancang dan disesuaikan dengan materi, membuat siswa senang dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

1. **Multimedia Pembelajaran**

Menurut Rosch (1966), multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan video. Sedangkan menurut Mc Comick (1966) kombinasi paling sedikit dua media *output* dari data atau secara umum, multimedia merupakan kombinasi dari

tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks. (Kustandi, Sutjipto, 2012).

Robin dan Linda (2001) mengemukakan bahwa multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Selain itu, Mao Neo dan Ken T. K Neo berpendapat bahwa multimedia adalah kombinasi berbagai tipe media digital seperti teks, gambar, suara, video, yang dipadukan dalam aplikasi atau presentasi interaktif *multisensory* untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada pemirsa (<http://ekokhoerul.wordpress.com>).

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau

informasi dengan menggabungkan teks, gambar, grafik, audio, video, animasi,

secara terintegrasi.

Ada dua kategori multimedia, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif (*branching*). Multimedia linear adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh *user* atau pengguna, berjalan secara sekuensial (berurutan), misalnya TV dan film, sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh *user*, contoh: multimedia pembelajaran interaktif, *game*, dan sebagainya. dalam dunia pendidikan, aplikasi multimedia dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, sikap serta dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan, dan perhatian pebelajar sehingga belajar dapat terjadi dan terkendali.

Saat ini komputer digunakan sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu konsep ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berbasis komputer diartikan sebagai teknologi yang yang mengoptimalkan peran computer sebagai sarana untuk menampilkan rekayasa teks, grafik, gambar, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Rusman, dkk (2012:106) menyatakan bahwa “multimedia berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompotensi tertentu.”

Untuk itu, guru dituntut agar dapat menerapkan media pembelajaran lebih dari satu jenis atau menggunakan konsep multimedia. Sebab, pembelajaran yang menggunakan multimedia telah terbukti lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Musfiqon, 2012).

Adapun tujuan dari penggunaan media berbasis multimedia dalam proses pembelajaran, yaitu:

a. Multimedia dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran dapat mendorong evektivitas dari penyampaian materi.

b. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat mendorong partisipasi dan keaktifan siswa.

c. Aplikasi multimedia dapat merangsang panca indera siswa.

Kelebihan dari penggunaan media berbasis multimedia dalam pembelajaran, yaitu:

1. Menarik minat siswa untuk belajar,
2. Lebih efektif dan efisien,
3. Menciptakan suasana belajar yang aktif dan pebelajar dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
4. Penggunaan multimedia sudah tidak asing lagi karena telah banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
5. Materi lebih banyak diserap siswa karena sesuai modalitas belajarnya.

Namun, multimedia juga mempunyai kelemahan, yaitu:

1. Biaya pengadaanya yang mahal
2. Kurangnya keterampilan guru dalam mengoperasionalkan multimedia,
3. Ketersediaan perangkatnya masih terbatas.
4. ***Flip Book***

*Flip Book* adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Misalnya, jika kita ingin membuat daun jatuh, maka pada setiap lembaran *flip book* di gambarkan proses jatuhnya daun secara perlahan-lahan hingga pada akhirnya sampai ke tanah, setelah gambar selesai, lalu dibalikkan (*flip*) dan akan terlihat hasilnya.

Ide *flip book* yang pada awalnya hanya digunakan untuk menampilkan animasi klasik, namun kini diadopsi oleh banyak *vendor* untuk berbagai jenis aplikasi digital, seperti majalah, buku, komik dan sebagainya. Buku digital sendiri menurut Wikipedia adalah versi elektronik dari buku. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku ini berisikan informasi digital yang juga dapat berbentuk teks atau gambar.

*Flip book maker* merupakan *software* yang dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Tidak hanya itu, *flip book* juga dapat membuat file PDF menjadi seperti sebuah majalah, majalah digital, katalog digital, katalog perusahaan, dan lain-lain.

Ada kalanya dalam membuat modul/*handout* berisi materi ajar dan soal-soal latihan, para guru menggunakan file-file PDF. Namun, seiring perkembangan waktu tampilan fie-file PDF saat ini cenderung biasa-biasa saja. *Software flip book* dapat mengubah file-file PDF, file gambar menjadi lebih menarik. *Software flip book* dapat digunakan agar presentasi terlihat lebih menarik dengan efek animasi, musik yang tampil dengan file SWF ataupun EXE, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan. File-file ini juga dapat dimasukkan ke dalam tablet, sehingga dapat ditampilkan lebih menarik.

Berbagai jenis software *flip book* yang dapat diunduh secara gratis maupun berbayar, diantaranyaadalah *ncesoft flip book maker* dan *kvisoft flip book maker pro*.  Pada *ncesoft flip book maker* kita dapat menambahkan file-file gambar, file PDF, file swf dan file video berformat FLV, sedangkan pada *kvisoft flip book maker* *pro* kita dapat menambahkan file-file gambar, file PDF, file swf dan file video berformat FLV dan MP4. Pada prinsipnya dua jenis *software* tersebut memiliki fungsi yang sama yaitu untuk mengkonversi file PDF, gambar, video menjadi file bertipe SWF atau .exe.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan jenis *software* *kvisoft flip book maker pro*. *Kvisoft flip book maker pro* merupakan perangkat lunak/*software* yang digunakan untuk membuat tampilan presentasi, buku atau bahan ajar menjadi sebuah tampilan yang menarik berbentuk *flip book*. Perangkat lunak tersebut dapat diunduh secara bebas atau gratis melalui akses internet. *Kvisoft flip book maker pro* adalah perangkat lunak yang handal yang dirancang untuk mengkonversi file PDF ke halaman-balik publikasi digital. Softwareini dapat mengubah tampilan file PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku. Tidak hanya itu, *kvisoft flip book maker pro* sangat memudahkan *user* dalam penggunaannya, dapat *mengimport* PDF, gambar, musik, video, file berformat SWF, *hyperlink,* dan objek multimedia, menyediakan berbagai tema yang cantik dan menarik, serta efek animasi bergerak. Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut, tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, tetapi gambar, video, dan audio, animasi *flash*, *hotspot*, *hyperlink* juga bisa disisipkan dalam *flip book* sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik. Selain itu, Pada *kvisoft flip book maker pro*, *user* dapat mempublishberformat .html, .exe, .zip, dan .app. Format .html yang memungkinkan untuk meng*upload* ke *website* untuk dilihat secara *online*. Formatsebagai .exe berdiri sendiri dan memudahkan untuk pengiriman CD (*memburning* ke dalam CD). Format .zip untuk mengirimkan melalui email dengan cepat. Dan format berupa .app dapat digunakan di I-Phone, Tablet, I-Pad, dan lain-lain.

*Flip book* adalah sebuah bentuk penyajian presentasi maupun bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format elektronik yang di dalamnya terdapat teks, video, animasi, audio, navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan program tersebut. Dengan adanya *flip book* yang bersifat interaktif ini proses pembelajaran akan melibatkan tampilan audio visual serta program tersebut pemakaiannya mudah dipahami sehingga dapat dijadikan media pembelajaran yang baik.

Kaitannya dengan proses pembelajaran, terkadang pemanfaatan media kurang optimal dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar kurang menarik dan tidak kondusif. Dengan penggunaan media pembelajaran ini, diharapkan dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan. sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap peserta didik. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Ramdania (2013), menyimpulkan bahwa penggunaan media *flash flip book* dapat menambah motivasi belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik.

Dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami mengenai sistem reproduksi pada mata pelajaran Biologi kelas XI IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **Mata Pelajaran Biologi**

Istilah biologi berasal dari bahsa Yunani, yaitu dari kata *bios* dan *logos*. *Bios* artinnya hidup dan *logos* artinya ilmu. Jadi biologi adalah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dari berbagai aspek kehidupan.

Biologi merupakan salah satu ilmu pengetahuan alam. Antara Biologi dengan ilmu alam lainnya dapat saling berkaitan dan melahirkan ilmu pengetahuan yang baru. Misalnya:

1. Biofisika merupakan perpaduan antara biologi dan fisika.
2. Biokimia merupakan perpaduan antara biologi dan kimia.
3. Radiobiologi merupakan perpaduan antara biologi dan fisika.

Objek yang dipelajari dalam ilmu biologi adalah makhluk hidup. Makhluk hidup mempunyai ciri-ciri hidup sehingga dapat dibedakan dengan objek sains lainnya. Ciri-ciri hidup tersebut antara lain sebagi berikut:

1. Makhluk hidup disusun oleh sel.
2. Makhluk hidup melakukan proses metabolisme, ekskresi, bergerak, dan

reproduksi.

1. Makhluk hidup menunjukkan *irritabilitas* (peka terhadap rangsangan).
2. Makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan.
3. Makhluk hidup membutuhkan makanan (nutrisi).
4. Makhluk hidup mampu menyesuaikan diri (beradaptasi) dengan lingkungan.

Biologi atau ilmu hayat adalah suatu ilmu yang mempelajari semua seluk-beluk tentang makhluk hidup. Tujuan pelajaran Biologi membantu manusia mengenal dirinya sebagai organisme, mengenal lingkungan sekitar, mengembangkan cara berpikir ilmiah melalui penelitian dan percobaan, serta memperoleh kemampuan dalam berpikir logis dan kritis dalam memcahkan suatu masalah. Imu Biologi sangat berpengaruh dan berguna bagi kehidupan manusia. Biologi banyak digunakan untuk berbagai bidang kehidupan, seperti pertanian, peternakan, perikanan, kedokteran, dan lain sebagainya.

Biologi menjadi suatu bidang ilmu yang memiliki tujuan agar setiap siswa memiliki kepribadian yang baik, dapat menerapkan sikap ilmiah serta, mengembangkan potensi yang ada di alam untuk dijadikan sebagai sumber ilmu yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Biologi bukan hanya sekedar teori akan tetapi dalam setiap bentuk pengajarannya lebih ditekankan pada bukti dan kegunaan ilmu tersebut.

Memahami berbagai struktur dan fungsi organ manusia dan hewan tertentu, kelainan/penyakit yang mungkin terjadi serta implikasinya pada merupakan salah satu standar kompetensi dalam mata pelajaran biologi kelas XI SMA. Adapun kompotensi dasar yang harus dicapai yaitu materi tentang sistem reproduksi manusia.

Biologi menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung. Karena itu, siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses supaya mereka mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar. Keterampilan proses ini meliputi keterampilan mengamati dengan seluruh indera, mengajukan hipotesis, menggunakan alat dan bahan secara benar dengan selalu mempertimbangkan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan, menggolongkan, menafsirkan data dan mengkomunikasikan hasil temuan secara beragam, menggali dan memilah informasi faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari. Pada dasarnya, pelajaran biologi berupaya untuk membekali siswa dengan berbagai kemampuan tentang cara mengetahui dan cara mengerjakan yang dapat membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara mendalam. Oleh karena itu, Biologi merupakan ilmu yang mempelajari makhluk hidup baik tumbuhan, hewan maupun manusia, serta berperan penting dalam memecahkan fenomena alam dengan perluasan pada konsep abstrak yang pada akhirnya menghasilkan beberapa konsep, prinsip, fakta-fakta yang dapat diaplikasikan baik untuk lingkungan sekitar maupun untuk mensejahterakan masyarakat umum.

1. **Hasil Belajar**

Menurut Surya 1997 (Rusman, dkk, 2011:7), “belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Selain itu, Crobach 1954 (Suryabrata, 2012) dalam bukunya *Educational Psychology* mengemukakan *learning is shoum by a change in behavior as a result of experience*. Jadi menurut Cronbach belajar yang sebaik-baiknya adalah dengan mengalami, dan dalam mengalami itu, si pelajar menggunakan panca inderanya.

Syah (2012:68) menyatakan bahwa “belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”. Kemudian, Slameto (2002:2) mengemukakan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sudjana (2006:33) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku individu berdasarkan hasil pengalaman yang didapatkannya dan perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil belajar.

Selain itu, Sudjana (2006:39) mengemukakan bahwa, “ada tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu: (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif (3) ranah psikomotor”.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1. **Penelitian Relevan**

Sehubungan dengan penelitian tentang pengaruh media *flip book* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi kelas XI IPA Madrasah Aliyah Syekh Yusuf Sungguminasa, terdapat penelitian yang relevan dengan media *flip book*. Penelitian tersebut dilakukan oleh Diena Rauda Ramdania tahun 2013, Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI dengan judul penelitian: “Penggunaan media *flash flip book* dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa (studi eksperimen kuasi terhadap siswa kelas XII di Madrasah Aliyah Al-Hidayah Cikancung)”.

Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode eksperimen kuasi, yaitu suatu bentuk eksperimen yang ciri utama validasinya tidak dilakukannya penugasan *random*, melainkan menggunakan kelompok yang sudah ada, dalam hal ini adalah kelas biasa. Desain penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah desain *one group pretest posttest*, yang merupakan bentuk desain penelitian dalam metode eksperimen kuasi. Kelompok eksperimen dipilih tanpa penugasan *random* dan diadakan *pretest dan posttest*.

Kesimpulan dari penelitian tersebut secara umum bahwa terdapat pengaruh media *flash flip book* terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas XII IPS 1 Madrasah Aliyah Al-Hidayah Cikancung Bandung. Secara khusus, kesimpulan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Cara penggunaan media *flash flip book* adalah: Masuk kedalam folder Free version. Pilih default.html. Media pembelajaran *flash flip book* siap digunakan.
2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media *flash flip book* lebih besar dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *flash flip book*.
3. Penggunaan media pembelajaran *flash flip book* memberikan perbedaan berupa peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Selain itu, penelitian lain yang telah dilakukan oleh Mochamad Rizal Fikri Gunadi, tahun 2013 jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Mulimedia *Flip Book* terhadap MInat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Bandung” menyimpulkan bahwa: setelah perlakuan menggunakan multimedia *flip book* terdapat peningkatan selisih rata-rata pada hasil *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan minat belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi antara sebelum dan setelah menggunakan media *flip book*.

1. **Kerangka Pikir**

Media sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Berbagai macam media dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Pemilihan dan penentuan media harus disesuaikan dengan materi pelajaran, karaktersik peserta didik, metode pembelajaran, kondisi lingkungan, dan biaya pengadaannya.

Salah satu media berbasis multimedia yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah media *flip book*. *Flip book* dapat mengubah tampilan PDF, menjadi tampilan yang menarik dengan memadukan teks, gambar, audio, video, animasi *flash* sehingga tercipta suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Demi efektifnya penggunaan media *flip book*  dalam pembelajaran, maka sangat diperlukan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Melalui penggunaan media *flip book*, siswa dapat termotivasi untuk belajar, meningkatkan kemampuan siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Biologi kelas XI IPA Madrasah Aliyah Syekh Yusuf Sungguminasa Kabupaten Gowa.

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir di atas dapat digambarkan dalam bentuk bagan berikut:

Pembelajaran Biologi

Pembelajaran Biologi dengan menggunakan media *flip book*

*Posttest*

*Pretest*

Hasil Belajar Mata Pelajaran Biologi meningkat

Gambar 2.1 Skema kerangka pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

H0 = Tidak ada pengaruh penggunaan media *flip book* terhadap hasilbelajar siswapada mata pelajaran Biologi kelas XI IPA Madrasah Aliyah Syekh Yusuf

Sungguminasa Kabupaten Gowa.

H1 = Ada pengaruh penggunaan media *flip book* terhadap hasil belajarsiswa pada mata pelajaran Biologi kelas XI IPA Madrasah Aliyah Syekh Yusuf Sungguminasa Kabupaten Gowa.