**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berasal dari dua kata yakni, media dan pembelajaran. Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium* “ secara harfiah kata *mediunm* berarti “perantara” yang dapat diartikan bahwa perantara dari sumber pesan ke penerima pesan. Media adalah salah satu alat komunikasi yang dapat digunakan dalam menyampaikan suatu pesan yang tentu sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Apabila media mengandung pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Miarso (Rusman,dkk:2013:170) mengemukakan bahwa :

“Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali”.

Sejalan dengan pendapat tersebut Briggs (Sadiman,dkk:2012:6) menyatakan bahwa media adalah segala alat-alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Hal senada juga dikemukakan oleh *Association of edicational and communication technology (*Arsyad:2007:3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

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. 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

Hamalik 1986 (Arsyad, 2007) mengemukakan :

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.

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.

**Fungsi media.**

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. Berbicara tentang fungsi media berkaitan dengan manfaat media dan atau kegunaan media itu sendiri ketika digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas, adapun media dalam pembelajaran menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut;

Menurut Derek Rowntree (Karim:2007:9), media dapat:

a)Membangkitkan motivasi belajar, b)Mengulang apa yang telah dipelajari, c)Menyediakan stimulus belajar, d)Mengaktifkan respon murid, e)Memberikan feedback dengan segera, f)Menggalakkan latihan yang serasi.

Berdasarkan pendapat tersebut penulis berkesimpulan bahwa media memiliki fungsi sebagai alat yang mampu mengulang kembali apa yang pernah dipelajari sehingga mampu mengaktifkan ingatan dan memicu stimulus untuk belajar.

Menurut McKown (Karim: 2007:9), media dapat:

a)Mengubah titik berat pendidikan formal dari pendidikan yang menekankan pada pengajaran akademis beralih kepada pendidikan yang mementingkan kebutuhan hidup anak, b)Membangkitkan motivasi belajar siswa, c)Memberikan kejelasan (Clarification), d)Memberikan rangsangan (stimulation).

 Berdasarkan pendapat ini penulis berkesimpulan bahwa media memiliki fungsi sebagai alat yang memicu rangsangan dan motivasi untuk belajar.

Menurut Edgar Dale (Karim :2007:10), Finn dan Hobar, media dapat:

a)Memberikan pngalaman konkrit bagi pemikiran yang bastrak, b)Mempertinggi perhatian murid, c)Memberikan realitas, mendorong *self actifity*, d)Memberikan hasil belajar yang permanen, e)Menambah perbendaharaan bahasa, f)Memberikan pengalaman lain yang sukar diperoleh dengan cara lain.

Berangkat dari pendapat ini penulis menyimpulkan bahwa media memiliki fungsi sebagai alat yang mampu menjelaskan materi dengan konkret sehingga hasil pembelajaran lebih permanen. Hamalik (Azhar:2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan pendapat ahli mengenai fungsi media dalam pembelajaran dapat disimpulakan bahwa terdapat nilai praktis yang dapat diperoleh dari penggunaan media dalam pembelajaran yakni:

1. Dapat menkonkretkan pesan yang bersifat abstrak
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa
3. Hemat waktu dan tempat
4. Dapat mengulang, merekam kejadian yang lalu serta meramalkan kejadian mendatang
5. Membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga siswa dapat mengingat materi dalam jangka waktu yang relatif lebih lama.

**Prinsip-prinsip Penggunaan Media**

Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan (Karim :2007:23)yaitu:

1). Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.2). Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran3). Media harus selalu disesuaikan dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru.4). Media harus selalu disesuaikan dengan minat, kebutuhan, kondisi, kemampuan dan gaya belajar siswa.5). Media harus dapat dipilih secara obyektif dan bukan kesenangan pribadi pemakai.6). Media harus selalu disesuaikan dengan biaya yang tersedia.7). Media yang dipilih harus sesuai dengan lokasi tau kondisi fisik lingkungan pembelajaran.8). Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efesien.9. Guru harus selalu mengingat bahwa tidak satu pun media yang paling baik untuk semua tujuan pengajaran.

Berangkat dari pendapat ini penulis menyimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran dengan menyesuaikan segala kondisi yang ada.

**Jenis-jenis Media**

Media cukup banyak jenis dan bentuknya, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan yang susah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang guru itu sendiri. Dilihat dari jenisnya, Menurut Sadiman(2012) Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yakni media grafis, media audio dan media proyeksi diam.

1). Media Grafis termasuk Media Visual, sebagaimana halnya medium yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan-pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.2). Media Audio berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.3). Media Proyeksi Diam, media ini mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran; terlebih dahulu. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), overhead proyektor, proyektor opque, *tachitoscope*, *micriprojection* dengan microfim.

Berangkat dari pendapat ini,penulis menyimpulkan bahwa media memiliki banyak jenis dan bentuk, t .ergantung kita memilih media apa yang cocok dan bagus digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang ada.

1. **Media *Lectora Inspire***

*Lectora* merupakan *e-learning software* yang lengkap, handal dan cocok digunakan untuk membuat media pembelajaran. *Lectora Inspire* adalah perangkat lunak *Authoring Tool* (Alat yang berkerja secara otomatis) untuk pengembangan konten *e-learning* yang dikembangkan oleh Trivansi Corporation. Pendirinya adalah Timothy D. Loudermilk di Cincinnati, Ohio Amerika tahun 1999. *Lectora Inspire* merupakan salah satu software yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Untuk *Lectora,* dari awal *software* ini diciptakan memang untuk kebutuhan *elearning* yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran baik secara online maupun offline yang dapat dibuat dengan cepat dan mudah. *Lectora Inspire* dapat digunakan untuk menggabungkan flash, merekam video, menggabungkan gambar, dan *screen capture*. *Lectora Inspire* telah disosialisasikan di beberapa daearah seperti jawa tengah dan yogyakarta misalnya yang dilakukan oleh Dinas Pendidikan setempat untuk mendorong para guru di daerahnya agar mampu menyusun sebuah media pembelajaran yang interaktif.

Spesifikasi minimal yang dibutuhkan untuk menginstal *Lectora Inspire* adalah Processor Intel 1.5 GHZ, 1 GB RAM, 900 MB HD, OS Windows (XP, Vista, Win 7 dan Win 8) Player 8.0, Browser (IE 6, Firefox 1.0, dan Google Chrome). *Lectora Inspire* dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sebab fitur dan komponen yang tersedia cukup kompleks sehingga pengguna tinggal memuat conten materi kedalamnya.

Menurut (mas;ud:2013) pada Tahun 2011, *Lectora* memperoleh 5 pengargaan dalam bidang produk *E- learning* inovatif, *Authoring Tool*, tool presentasi terbaik, dan teknologi *E- learning* terbaik. Sehingga wajar lebih dari 50 perusahaan atau instansi di dunia memilih *Lectora*. Dalam satu paket Lectora mencakup, *Flypaper* : untuk membuat pembelajar lebih kreatif dan melibatkannya dengan menambah animasi flash, transisi dan efek spesial, *Camtasia* : membuat tutorial profesional dengan mudah meng-capture video, animasi flash atau software desain 3 D, *Snagit* : meng-capture apa yang ada di dekstop untuk membuat image. Dilengkapi call out, dll.

1. **Keunggulan *Lectora Inspire***

Menurut Mas’ud (2013:2) *Lectora Inspire* mempunyai beberapa keunggulan dibanding authoring tool *e-learning* lainnya yakni :

1). *Lectora* mudah dioperasikan, sebab tidak membutuhkan pengetahuan tentang bahasa pemrograman, jadi siapa saja hanya perlu belajar mengenal fungsi tiap tool yang tersedia.2)*. Lectora* tergolong *software* multifungsi, sebab dapat digunakan untuk membuat *website*, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi produk atau profil perusahaan.3). Fitur-fitur yang tersedia sangat mudah untuk dikenali dan digunakan untuk membuat media pembelajaran.4). *Lectora* menyediakan media library yang sangat membantu pengguna.5). *Lectora* menyediakan 8 tipe format evaluasi belajar yang mudah diterapkan disertai skor diahir evaluasi.6). Konten yang dikembangkan lectora dapat dipublikasikan ke berbagai out put seperti *HTML, exe, CD-ROM, maupun standar e-learning seperti SCORM dan AICC.*

Keunggulan media *Lectora* diatas, memberikan gambaran betapa menarik dan menyenangkanya proses pembelajaran jika betul-betul mampu memaksimalkan penggunaanya dalam produk yang dihasilkan.

1. **Cara Mengoprasikan Media *Lectora Inspire***

*Title* (Judul) dalam Lectora merupakan project atau file yang dibuat menggunakan lectora. *Title* menjadi dasar/acuan pada topik atau pokok bahasan materi. Membuat *Title* dapat dilakukan melalui tiga cara, Pertama : melalui *Title Wizard*, dengan membuat kerangka secara otomatis dengan menentukan style tampilan, jumlah Chapter dan Page, test, serta tombol navigasi standar. Bagi pemula disarankan memulai file project melalui *Title Wizard*. Kedua : melaui *Template*, hampir sama dengan *Title Wizard* tetapi hanya sebatas tombol-tombol navigasi. Biasanya digunakan oleh pengembang yang sudah agak mahir. Ketiga : melaui *Blank Title/*judul kosong, membuat title tanpa pilihan style dan bantuan wizard. Langkah ini ditempuh oleh pengembang yang sudah mahir mengoprasikan lectora.

1. **Proses 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.

1. **Hasil Belajar**

Keberhasilan pengajaran dapat dilihat dari segi hasil. Asumsi dasar ialah proses pengajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Ada korelasi antara proses pengajaran dengan hasil yang dicapai. Makin besar usaha untuk menciptakan kondisi proses pengajaran, makin tinggi pula hasil atau produk dari pengajaran itu. Hal ini sejalan menurut (Sumatmadja, 1997:122) bahwa Hasil belajar adalah akumulasi kegiatan belajar mengajar dalam bentuk pemberian ujian oleh guru sehingga akan diketahui hasil belajar dan mengajar yang dilakukan siswa dan guru.

Selanjutnya Gagne (Sumantri, 1998 : 16-17) mengemukakan lima macam kemampuan manusia yang merupakan hasil belajar sehingga pada gilirannya membutuhkan sekian macam kondisi belajar untuk pencapaiannya. Kelima macam kemampuan hasil belajar tersebut adalah:

1. Keterampilan intelektual, sejumlah pengetahuan mulai dari baca tulis hitung sampai kepada pemikiran yang rumit. Kemampuan intelektual tergantung kepada kapasitas intelektual kecerdasan seseorang dan pada kesempatan belajar yang tersedia.
2. Strategi Kognitif, mengatur cara belajar dan berfikir seseorang didalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah,
3. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta. Kemampuan ini pada umumnya dikenal dan tidak jarang.
4. Keterampilan motoric yang diperoleh di sekolah, antara lain keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka dan sebagainya.
5. Sikap dan nilai, berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki oleh seseorang, sebagaimana dapat disimpulkan dari kecenderungan bertingkah laku terhadap orang, barang atau kejadian.

Berdasarkan defenisi yang dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dicapai setelah proses belajar sebagai akibat dari perlakuan dalam kegiatan belajar. Penguasaan materi yang akan diajarkan bagi seorang pengajar belumlah cukup untuk menentukan hasil belajar siswa, tetapi juga pengajar dengan siswa yang diajar atau diantara siswa dengan siswa, sehingga terjadi dua kegiatan yang saling mempengaruhi yang dapat menentukan hasil belajar siswa.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti yang dikemukakan oleh Clark (Darsono, 2000 : 17) “bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan”.

Faktor kemampuan yang dimiliki oleh siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Faktor tersebut banyak menarik perhatian para ahli pendidikan untuk diteliti, seberapa jauh kontribusi atau sumbangan yang diberikan oleh faktor tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Mulyasa (2006 : 210) bahwa hasil belajar siswa dapat dilihat dalam jangka pendek, jangka menengah dan jangka panjang dengan indikator-indikator sebagai berikut :

1. Sekurang-kurangnya 75% isi dan prinsip-prinsip pembelajaran dapat dipahami, diterima dan diterapkan oleh para siswa di kelas.
2. Sekurang-kurangnya 75% peserta didik merasa mendapat kemudahan, senang, dan memiliki kemudahan yang tinggi.
3. Para peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.
4. Materi yang dikomunikasikan sesuai dengan kebutuhan pesera didik dan memandang hal ini sangat berguna bagi kehidupannya kelak sehingga muncul motivasi meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat dilihat dalam berbagai indikator penting seperti 75% materi pelajaran dapat dipahami, diterapkan, serta merasa senang terhadap penyajian materi dan dapat memudahkannya dalam penerapan kesehariannya dalam lingkungan sekolah maupun masyarakat sehingga dapat menimbulakan motivasi dalam peningkatan hasil belajarnya.

Daya tarik pembelajaran biasa diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap belajar. Daya tarik pembelajaran erat sekali kaitannya dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya mempengaruhi keduanya. Itulah sebabnya pengukuran kecenderungan siswa untuk belajar dapat dikaitkan dengan proses pembelajaran itu sendiri atau dengan bidang studi.

Perubahan tingkah laku yang berkesinambungan sebagai hasil belajar dikatakan proses pembelajaran sepanjang hayat karena perubahan tingkah laku mengarah kepada hal yang lebih positif terus berubah dan berkembang sesuai dengan zaman yang dihadapi. Pada umumnya hasil belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotorik dan afektif. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisah-pisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda mata pelajaran praktik lebih menekankan pada ranah psikomotorik, sedangkan pada mata pelajaran yang menekankan pada pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kogntif. Namun, keduan ranah itu mengandung ranah afektif.

 Ranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktifitas fisik, misalnya menulis, melompat dan membuat kerajinan.Sedangkan ranah kognitif sangat berhubungan dengan kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Adapun ranah afektif mencakup watak dan perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral.

Menurut Rohani (1995:23) bahwa aspek kognitif terdiri atas 5 (lima) tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda. Lima tingkatan tersebut antara lain, yaitu :

1. Tingkat pengetahuan *(knowledge)*, pada tahap ini menuntut siswa mampu mengingat informasi yang telah diberikan.
2. Tingkat pemahaman *(comprehension)*, pada tahap ini kategori pemahaman dapat dihubungkan dengan kemampuan menjelaskan informasi yang diterima.
3. Tingkat penerapan *(aplicatiori)*, penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah diterima.
4. Tingkat analisis *(analysis)*, analisis merupakan kemampuan mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-komponen suatu fakta.
5. Tingkat sintesis *(synthesis)*, sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam meningkatkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa aspek kognitif terdiri atas lima tingkatan yaitu: tingkat pengetahuan; tingkat pemahaman; tingkat penerapan; tingkat analisis; dan tingkat sintesis. Belajar merupakan proses aktivitas yang memiliki keterukuran secara jelas. Ukuran hasil belajar siswa dapat dilihat dari tercapai standar kompetensi dan kompetensi dasar siswa. Menurut Suprayekti (2004:23) bahwa “keberhasilan atau kegagalan dalam proses belajar mengajar merupakan sebuah ukuran atau proses pembelajaran”. Apabila merujuk pada ramusan operasional keberhasilan belajar, maka belajar dikatakan berhasil apabila diikuti ciri-ciri :

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok.
3. Terjadinya proses pemahaman materi yang secara sekuensial mengantarkan materi pada tahap berikutnya.

Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadarinya.Siswa harus merasakan adanya suatu kebutuhan untuk belajar dan berprestasi.Ia harus berusaha mengarahkan segala daya upaya untuk mencapainya. Kalaupun demikian, hasil belajar yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satunya adalah lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pengajaran. Oleh sebab itu “hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran” (Sudjana, 2005:40).

1. **Kerangka Pikir**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan bagi peranannya di masa akandatang. 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.

Kemajuan teknologi modern merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan penggunaan media pembelajaran yaitu penggunaan media *Lectora Inspire*, dimana guru dituntut untuk memiliki kreativitas yang lebih tinggi dalam menyediakan media pembelajaran ini khususnya pada mata pelajaran IPA kelas VII. Penggunaan media *lectora Inspire* 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 *lectora Inspire* dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa, biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Adapun Pretest dan Postest sebagai alat tes untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa, dalam hal ini pretest dilakukan sebelum penggunaan media *Lectora Inspire*, sedangkan posttest dilakukan setelah penggunaan media *Lectora Inspire*.

 Berdasarkan rumusan masalah dari judul penelitian yang diangkat maka perlu adanya sebuah kerangka pikir sebagai arah dalam penelitian atau tujuan yang dapat dilihat dari peneliti ini dilakukan. Adapun skema kerangka pikir yang dihasilkan sebagai berikut :

Mata pelajaran IPA

Kelas VII

Pretest

Posttest

Menggunakan media *lectora inspire*

pretest

Hasil belajar

Gambar 2.6 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

H0 = Tidak ada pengaruh pada penggunaan media *lectora inspire* hasil

belajar siswadalam pelajaran Ipa kelas VII SMP Negeri 1 Duapitue Kabupaten Sidrap.

H1 =Ada pengaruh setelah penggunaan media *lectora inspire* terhadap hasil belajarsiswa dalam pelajaran pelajaran Ipa kelas VII SMP Negeri 1 Duapitue Kabupaten Sidrap.