**BAB II**

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

1. **Kajian Pustaka**
   * + 1. **Media Pembelajaran**
          1. **Pengertian Media Pembelajaran**

Media memiliki multi makna, baik dilihat secara terbatas maupun secara luas. Muncul berbagai macam definisi disebabkan adanya perbedaan dalam sudut pandang, maksud, dan tujuan. Seperti yang dikemukakan oleh Sadiman, dkk (2014:6) “Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jama dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”.

Secara umum pengertian media menurut Hamalik (Paillin, 2013: 8) adalah “Alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah”. Pendapat senada dikemukakan oleh Briggs (Sadiman, 2014: 6) berpendapat bahwa “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya”. Senada dengan pendapat Olson (Karim, 2007: 5) mendefinisikan “Media sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi, dan mendistribusikan simbol dengan melalui rangsangan indra tertentu, disertai penstrukturan informasi”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diperoleh suatu pengertian tentang media sebagai suatu bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima yang pada akhirnya akan memperluas kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar atau melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu, yang hampir tak terbatas lagi yang digunakan dalam pembelajaran sehingga dinamakan media pembelajaran. Pendapat Sadiman, dkk (2014: 7) mengenai media sebagai berikut:

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.

Berdasarkan pada pendapat di atas, maka media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi pelajaran dari sumber kepada penerima dalam kegiatan pembelajaran sehingga terjadi kegiatan komunikasi secara timbal balik yang dapat merubah pola pikir ke arah prilaku indikator dan hasil belajar yang dikehendaki oleh kurikulum atau tuntunan materi pelajaran.

* 1. **Manfaat Media Pembelajaran**

Peran media pembelajaran sangatlah penting dalam kegiatan belajar mengajar. Sangatlah sulit materi pelajaran tersampaikan dengan baik tanpa melalui media pembelajaran yang tepat. dijelaskan Sadiman, dkk (2014: 17) menyatakan:

Secara umum media pendidikan mempunyai keguanaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengerti keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
   1. Objek yang terlalu besar-bisa diganti dengan realita, gambar,film bingkai, film, atau model;
   2. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
   3. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelaps* atau *high- speed* *photography*
   4. Kejadian atau peristiwa kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
   5. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain-lain.
3. Pengaruh media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
   * + - 1. Menimbulkan kegairahan belajar;
         2. Memungkinkan interaksi yang berlebihan yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
         3. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:

Memberikan perangsang yang sama;

Mempersamakan pengalaman;

Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan banyaknya pemaparan tentang keguanaan media dan penjelasan tentang media menurut para ahli di atas membuktikan begitu pentingnya media digunakan dalam pembelajara, akan tetapi yang terpenting adalah pemilihan bentuk dan macam media pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajara, ketersediaan sarana dan prasarana ditempat terjadinya proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Anderson, 1976 (Karim, 2007: 18) yaitu:

Pemilihan media sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pengembangan *instruksional,* untuk keperluan itu dia membagi media dalam sepuluh kelompok, yaitu (1) media *audio.*,(2) media cetak.,(3) media cetak bersuara.,(4) media *proyeksi*  (*visual*).,(5) media proyeksi dengan suara.,(6) media *visual* gerak.,(7) media audio  *visual* gerak.,(8) objek.,(9) sumber manusia dan lingkungan., dan (10) media komputer.

Berdasarkan pendapat di atas pemilihan media pembelajaran sangatlah penting agar supaya fungsi dan kesuksesan penerapan media bisa berjalan baik.

Miarso (Roestiyah, 2008: 27) mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

Fungsi media pembelajaran adalah (a) membuat konkrit konsep yang abstrak., (b) membawa objek yang berbahaya atau sukar di dapat dalam lingkungan belajar., (c) menampilkan objek yang terlalu besar., (d) menampilkan objek yang tidak dapat diamati., (e) mengamati gerakan yang telalu cepat., (f) memungkinkan siswa berinteraksi langsung denga lingkungan., (g) memungkinkan keseragaman pengamatan dan presepsi bagi pengalaman belajar siswa, (h) membangkitkan motivasi belajar., (i) memberikan kesan individu untuk seluruh anggota kelompok., (j) menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu dan ruang dan (k) mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.

Berdasarkan fungsi media di atas, jelas bahwa media memiliki fungsi yang sangat luas dan penting, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan, yaitu digunakan guru dalam proses pembelajaran, walaupun dalam pengadaan dan pemanfaatannya senantiasa masih menghadapi berbagai kendala.

* 1. **Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Media menurut batasanya adalah perangkat lunak yang berisikan pesan atau informasi yang lazimnya disajikan dengan menggunakan peralatan. Ada beberapa media yang bersifat biasa saja, seperti gambar objek berupa benda-benda yang sebenarnya maupun benda-benda tiruan. Ditinjau dari kesiapan pengadaan media pembelajaran, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dan dalam keadaan siap pakai, dan media rancangan karena perlu dirancang atau dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu.

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

1. Media harus selalu konsisten dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai., (2) media harus selalu disesuaikan dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru., (3) media harus disesuaikan dengan kemampuan dan gaya belajar siswa., (4) media harus dapat dipilih secara *objektif* dan bukan kesenangan pribadi pemakai., (5) media harus selalu disesuaikan dengan biaya yang tersedia, (6) media dipengaruhi oleh kondisi fisik lingkungan., dan (7) tidak ada satupun media yang paling baik untuk semua tujuan pengajar.

Selanjutnya Sadiman, dkk ( 2014: 83) menyatakan “Pemilihan media pembelajaran harus melihat komponen perencanaan pembelajaran yaitu: (1) tujuan., (2) materi., (3) metode., (4) evalusi., dan (5) siswa.

Berdasarkan pendapat di atas seluruh kegiatan pembelajaran diserahkan sepenuhnya kepada guru yang bertugas mengelola proses pembelajaran di sekolah untuk senantiasa dapat menggunakan media pembelajaran dalam usahanya menjadi guru *profesional.* Kegiatan pembelajaran di kelas merupakan inti dalam rangkaian pembelajaran meningkatkan pembelajaran memiliki tahapan-tahapan, yaitu: *praintruksional*, kegiatan *intruksional*, kegiatan evaluasi dan tindak lanjut. Dalam proses pembelajaran, maka pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi dimana komunikasi baru akan terjadi bila ada sumber yang memberi pesan dan ada penerima pesan. Agar pesan yang disampaikan oleh sumber pesan atau pemberi pesan tadi bisa tiba pada penerima pesan, maka dibutuhkan adanya wadah yang disebut media. Sudjana, (2001: 43) mengemukakan hal yang hendaknya diperhatikan oleh guru di dalam menentukan pilihan media pembelajaran, yaitu:

1. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
2. Tingkat usia dan kematangan diri anak
3. Kemampuan baca dari pada anak
4. Tingakat kesulitan dan jenis konsep pelajaran
5. Keadaan/latar belakang pengetahuan siswa tersebut; jangan sampai membingunkan atau berlebihan bagi siswa tersebut

Berdasarkan pendapat di atas dalam pemilihan media pembelajaran selain memperhatikan prinsip-prinsip pemilihannya seorang guru juga harus memperhatikan keadaan serta kondisi siswa. pada saat pemilihan, baik jenis media maupun pemilihan topik yang inginkan yang tidak sesuai dengan kemampuan siswa akan membawa akibat yang fatal bagi hasil belajar siswa.

Media juga bisa disebut saluran (*channel*). Biasanya dalam suatu proses komunikasi, walaupun pesan atau informasi sudah diberikan oleh sumber dan dilanjutkan kepada penerima melalui media, akan tetapi bila tidak ada umpan balik, maka proses komunikasi itu tidak sempurna. Hal ini disebabkan karena bila tidak ada umpan balik, maka pemberi pesan tidak mengetahui apakah pesannya diterima atau tidak, apalagi untuk mengerti dan mengetahui isi pesan.

Adapun kriteria pemilihan media harus dikembangkan sasuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada, dan meningkatkan kemampuan dan sifat-sifat khasnya. Pemilihan media pembelajaran seharusnya tidak terlepas dari konteksnya, bahwa media pembelajaran merupakan komponen dari sistem *intruksional*  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.

Djamarah dan Zain (2002: 148) mengemukakan 10 kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu:

1. Apakah topik yang akan dibahas dalam media tersebut dapat menarik minat anak didik untuk belajar ?;(2) Apakan materi yang terkandung dalam media tersebut penting dan berguna bagi anak didik?;(3) Apakah media itu sebagai sumber pengajaran yang pokok isinya *relevan* dengan kurikulum yang berlaku?;(4) Apakah materi yang disajikan *autentik*  dan aktual, ataukah informasi yang sudah lama diketahui masyarakat dan atau peristiwa yang telah lama terjadi?;(5) Apakah fakta dan konsepnya terjamin kecermatannya atau ada satu hal yang masih diragukan?;(6) Apakah format penyajiannya berdasarkan tata urutan belajar yang l*ogis*?;(7) Apakah pandangannya *objektif* dan tidak mengandung unsur propaganda atau hasutan terhadap anak didik?;(8) Apakah narasi , gambar, efek, warna, dan sebagainya memenuhi syarat standar kualitas teknis?;(9) Apakah bobot penggunaan bahasa, simbol-simbol, dan ilustrasinya sesuai dengan tingkat kematangan berfikir anak didik ?; dan (10) Apakah sudah diuji kesahannya (*validitas)?.*

Berdasarkan kriteria di atas, jelas bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kurikulum, materi dan tentunya pemilihan media harus menarik perhatian siswa agar siswa lebih memperhatikan materi pelajaran yang akan diajarkan guru dalam proses belajar mengajar.

Djamarah dan Zain (2002: 149) menyatakan tujuh pertanyaan yang dapat dijadikan acuan sebagai jenis media pembelajaran rancangan atau yang dapat dibuat sendiri oleh guru:

1. Apakah materi yang akan di sampaikan itu untuk tujuan pembelajaran atau hanya informasi tambahan atau hiburan?;(2) Apakah media yang dirancang itu untuk keperluan atau pembelajaran atau alat bantu pembelajaran (peraga)?;(3) Apakah dalam pembelajarannya akan menggunakan *strategi kongnitif*, *afektif*, atau *pisikomotorik*?;(4) Apakah materi pembelajaran yang akan disampaikan itu masih sangat asing bagi anak didik?;(5) Apakah perlu rangsangan suara seperti untuk pembelajaran bahasa?;(6) Apakah perlu rangsangan gerak untuk pembelajaran seni atau olah raga?; dan (7) Apakah perlu rangsangan warna?.

Setelah ketujuh pertanyaan di atas terjawab, maka guru dapat memberikan *alternatif* media pembelajaran yang akan dirancang.  *Alternatif* tersebut mungkin jenis media *audio,* media  *visual*, atau media *audiovisual.* Kemampuan dalam memutuskan jenis media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum atau materi pelajaran yang diajarkan guru. Kemampuan dalam memutusksan jenis media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum atau materi pelajaran yang diajarkan guru.

* + - 1. **Media *Flipbook***
         1. **Pengertian *Flipbook***

Media  *flip  book* atau  *flipping  book* memiliki arti buku yang membalik. Istilah *flip book* diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar  yang berbeda-beda, jika dibuka dari halaman yang satu ke halaman lain akan memperlihatkan bahwa gambar-gambar tersebut seakan-akan bergerak

*Flip  Book* adalah “Salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya digambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Hanya dapat mengandalkan cara yang monoton untuk beralih dari sebuah halaman ke halaman berikutnya. Selain itu, pembaca  dapat menemukan perasaan membaca buku yang sesungguhnya, sehingga didapatkan pengalaman *visual* yang lebih baik” (Ramdhayana, 2014)

Seiring berkembangnya jaman media *flipbook* ikut berkembang dan bertransformasi menjadi media yang berbentuk *elektronik* yang memiliki tampilan yang lebih menarik yang bernama *flipbook*  *maker* yang memungkinkan untuk menarik perhatian siswa untuk lebih memperhatikan pelajaran dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Istiyanto, (2013) “Media *flipbook* merupakan *software* yang dapat mengubah tampilan file  *PDF* menjadi menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku”.

Berdasarkan pendapat di atas media *flipbook*  sebuah media yang di rancang untuk membuat sebuah buku *elektronik* yang memiliki tampilan yang menarik dan memiliki fungsi untuk mengkonversi file pdf/gambar/video menjadi file bertipe  *SWF* atau *EXE* sehingga menjadi file buku yang menarik di ajarkan kepada siswa dan dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pelajaran dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa MTs DDI Baru-Baru Tanga kec.Pangkajene Kab.Pangkep.

* + - * 1. **Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran**  kelebihan dari media *flipbook* dalam pembelajaran yaitu:

1. Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
2. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih *bervariasi*.
3. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.
4. Siswa tidak jenuh membaca materi meskipun dalam bentuk buku karena adanya media *flipbook* ini.
5. Penggunaan Media *flip book* *maker* tanpa *online internet*
6. Dapat di *zoom*
7. Pencarian kata
8. Dapat di gunakan di *Tab*, dan sejenisnya.

Kekurangan dari media *flipbook*:

1. Penggunaan harus di *instal*
2. Tidak ada *hyperlik* untuk evaluasi
3. Memerlukan perencanaan yang matang dan waktu yang lama dalam memodifikasi Media.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai kelebihan dan kekurangan media *Flipbook* kita dapat mengetahui apa saja yang menjadi kelebihan dan kekurangan media *Flipbook* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

1. **Penggunaan Media Flipbook Dalam Pembelajaran IPA Biologi**

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu: “Media *auditif*  (mengandalkan kemampuan suara), media  *visual* (mengandalkan indera penglihatan), dan *audiovisual*  (mempunyai unsur suara dan gambar)” (Djamarah dan Zain, 2002: 140). Media yang dimaksud dalam kajian ini adalah media *visual* maupun *audiovisual* berupa media *filpbook* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA Biologi untuk mendukung efektifitas pelaksanaan pelajaran.

Menurut Arikunto (2001: 12) “Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap oleh  *subjek* yang sedang belajar”. Sementara Hamalik, 2003 (Paillin, 2013: 26) mengemukakan “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, materi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Pembelajaran IPA Biologi dengan menggunakan media *flipbook* dapat dilakukan dengan langkah-langkah pembelajaran yang berpedoman pada langkah umum pembelajaran pada pembelajaran langsung, dimana pada pembelajaran IPA Biologi dengan menggunakan media *flipbook* tergolong dalam model pembelajaran langsung yang bersifat *teacher* *center*. Hal ini sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Kardi (Iqbal 2009: 25) “Bahwa pembelajaran langsung dapat membentuk ceramah, demostrasi, pelatihan, atau praktek, dan kerja kelompok”. Pembelajaran langsung digunakan dan diterapkan untuk menyampaikan pembelajaran yang  *ditrasformasikan* langsung oleh guru kepada siswa. Penyusunan waktu yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus *efisien* mungkin, sehingga guru dapat merancang dengan tepat waktu yang digunakan. Dalam menerapkan model pembelajaran langsung, guru harus mendemostrasikan pengetahuan atau keterampilan yang akan diterapkan pada siswa secara langkah demi langkah.

Pembelajaran dibutuhkan keaktifan, kelihaian, keterampilan, dan kreatifitas guru tanpa menghilangkan peran siswa sebagai subjek didik. Memang dalam model ini peran guru lebih menonjol dari pada peran siswa. Benny A. Pribadi, 2010 (Suparman, 2012: 105) menyatakan bahwa “Penerapan desain sistem pembelajaran bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang sukses, yaitu pembelajaran yang mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan”. Walau begitu tidak ada model dan *strategi*  pembelajaran yang paling baik dan paling jelek, masing-masing memiliki kelemahan dan kelebihan. Penerapannya tergantung pada konteks situasi, kondisi atau kebutuhan siswa.

Menurut Karim (2007: 21) pedoman umum penggunaan media dalam proses belajar-mengajar sebagai berikut:

1. Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran., (2) pengguna media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang hendak di capai., (3) penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan *karakteristik* materi pelajaran yang disajikan., (4) penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang akan dilaksanakan seperti belajar secara *klasikal,* belajar dalam kelompok kecil, belajar secara *individual,* atau belajar mandiri., (5) penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup., (6) peserta didik perlu disiapkan sebelum media pembelajaran digunakan agar mereka dapat mengarahkan perhatian pada hal-hal yang penting selama penyajian media berlangsung., dan (7) penggunaan media harus diusahakan agar senantiasa melibatkan partisipasi aktif peserta.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran IPA Biologi dengan menggunakan media *flipbook* adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal
2. Guru membuka pelajaran, mengucapkan salam, berdoa sesuai dengan keyakinan masing-masing, dan mengecek kehadiran siswa. Sebelum menyajikan materi, guru terlebih dahulu melakukan *apersepsi* terhadap siswa.
3. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi yang akan dipelajari dan keterkaitan dengan materi sebelumnya pada pertemuan ini.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa agar ikut aktif dalam proses pembelajaran.
5. Kegiatan Inti
6. Guru mempersiapkan materi macam-macam gerak pada tumbuhan dalam bentuk Media  *Flipbook* .
7. Guru mengarahkan siswa untuk mencatat materi yang dianggap penting selama guru menjelaskan materi pelajaran.
8. Guru menjelaskan materi pembelajaran IPA Biologi menggunakan media Flipbook.
9. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang diajarkan.
10. Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin menjawab pertanyaan yang telah diberikan dan memberikan nilai tambah.
11. Untuk memastikan siswa paham dengan pembelajaran yang diajarkan maka guru memberikan pertanyaan kepada siswa.
12. Kegiatan penutup
13. Guru bersama dengan siswa melakukan kesimpulan pelajaran
14. Guru menginformasikan materi pembelajaran selanjutnya.
15. Guru memberi pesan moral dan menugaskan siswa untuk mempelajari kembali materi yang telah dipelajari di rumah kemudian menutup pelajaran dengan salam.

Achsin (1993: 23) mengemukakan bahwa keberhasilan suatu alat bantu dalam proses pembelajaran dapat bermanfaat karena:

1. Menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pelajara yang disajikan.; (2) Media pembelajaran mengurangi,bahkan dapat menghilangkan adanya *verbalisme.*; (3) Media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik.; (4) Media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain.; (5) Media pembelajaran dapat mengatasi batas-batas ruang dan waktu.; (6) Media pembelajaran membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami.; (7) Media pelajaran membantu anak didik dalam mengatasi hal-hal yang sulit tampak dengan mata.; (8) Media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.; (9) Media pembelajaran dapat mengatasi hal peristiwa atau kejadian yang sulit diikuti dengan indera mata.; dan (10) Media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung anak didik dengan guru, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar kita.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa penggunaan media *flipbook* sangat bermanfaat karena sangat membantu optimalnya proses pembelajaran, baik alasan memudahkan guru maupun siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarakan guru khusus dalam pembelajaran IPA Biologi.

1. **Hasil Belajar**
   1. **Pengertian Belajar**

Belajar pada dasarnya merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan belajar, seseorang akan dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan, baik dalam segi ilmu pengetahuan, sikap dan tingkah laku maupun dalam hal keterampilan dan *kreativitas.* Bagitu pula seseorang akan dapat lebih mampu mengikuti perkembangan dalam segala bidang, khususnya ilmu pengetahuan dan teknologi  *(*Iptek)maupun dalam pengembangan iman dan taqwa (Imtaq).

Sadirman (Iqbal, 2009: 29) mengemukakan pengertian dari belajar sebagai berikut :

Belajar adalah upaya perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan, seperti membaca, mendengar, mengamati, meniru, dan sebagainya. Atau belajar sebagai kegiatan *psikologis* untuk menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Oleh karena dalam belajar perlu ada proses internalisasi, sehingga akan menyangkut mitra *kognitif, afektif dan pisikomotorik.*

Dari pengertian di atas, maka belajar merupakan suatu usaha menguasai hal-hal yang baru ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang yang mengarah kepada perubahan pemahaman, sikap dan keterampilan. Proses belajar adalah proses yang berbeda dengan proses kematangan yang dicapai oleh seseorang dari proses pertumbuhan *pisikologisnya*. Perubahan yang juga tidak termasuk dalam kategori belajar adalah  *refleks*. Kegiatan disini adalah peristiwa belajar dimana seseorang menyadari bahawa dia mempelajari suatu dan menyadari perubahan itu melalui belajar.

Ciri-ciri perubahan dalam belajar sebagaimana di kemukakan oleh Djamarah (2002: 15) yaitu:

1. Perubahan yang terjadi secara sadar;(2) Perubahan dalam belajar bersifat *fungsional*;(3) Perubahan dalam belajar bersifat *positif* dan aktif;(4) Perubahan dalam belajar bukan merupakan bersifat sementara;(5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah; dan (6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Adapun uraian ciri-ciri perubahan belajar sebagaimana pendapat di atas sebagai berikut:

1. Perubahan yang terjadi secara sadar

Setiap orang yang melakukan aktivitas belajar akan menyadari terjadinya perubahan pada dirinya atau sekurang-kurangnya akan merasakan bahwa telah terjadi perubahan dalam dirinya. Misalnya dia menyadari pengetahuaanya bertambah, kecakapannya bertambah, kebiasaan bertambah baik. Namun demikian, perubahan prilaku yang terjadi karerna mabuk atau dalam keadaan tidak sadar, tidak termasuk perubahan dalam pengertian belajar, karena individu yang bersangkutan tidak menyadari akan perubahan tersebut, bahkan perubahan yang terjadi justru perubahan negatif.

1. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang melakukan *aktivitas* belajar akan berlangsung secara terus-menerus. Satu perubahan yang terjadi pada diri orang yang belajar dapat menyebabkan terjadinya perubahan berikutnya, dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar selanjutnya. Misalnya, seorang anak belajar menulis, maka dia akan mengalami perubahan diri dari tidak tahu menulis menjadi tahu menulis.

1. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Melalui perbuatan belajar, maka akan terjadi perubahan yang selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Semakin banyak usaha belajar dilakukan, akan makin banyak dan makin baik perubahan yang bersifat aktif. Artinya, perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha  *individu* itu sendiri. Misalnya, perubahan tingkah laku karena proses kematangan yang terjadi dengann sendirinya karena dorongan dari dalam diri seseorang tidak termasuk perubahan dalam arti belajar.

1. Perubahan dalam belajar bukan merupakan bersifat sementara

Setiap perubahan yang terjadi pada diri seseorang namun hanya bersifat sementara, seperti; berkeringat, bersin dan menangis, tidak dapat digologkan sebagai perubahan dalam arti belajar. Perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Misalnya, kecakapan seorang anak dalam memainkan piano, setelah belajar tidak akan hilang begitu saja melainkan akan terus dimiliki bahkan akan makin berkembang kalau terus dilatih.

1. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah

Setiap perubahan tingkah laku yang terjadi sebagai dampak dari belajar akan memilih tujuan dan sifatnya terarah, atau perbuatan belajar terarah kepada perbuatan tingkah laku yang benar-benar terjadi dan disadari. Misalnya, seseorang yang belajar mengetik, sebelumnya sudah menetapkan apa yang mungkin dapat dicapai dengan belajar mengetik atau kecakapan apa yang akan dicapainya. Hal ini menunjukkan perubahan belajar yang dilakukan seseorang yang melakukan aktivitas belajar senantiasa terarah kepada tingkah laku yang telah diterapkan atau diinginkan sehingga dapat memberi manfaat dalam menambah pengetahuan seseorang.

1. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh *individu*  setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan tigkah laku. Jika seseorang belajar sesuatu dan sebagai hasilnya dia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluru dalam sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Berdasarkan pendapat dan uraian di atas tentang belajar, maka pada hakikatnya tidak semua perubahan dalam diri seseorang dapat digolongkan dalam arti belajar. Akan tetapi perubahan yang terjadi dalam belajar *berotientasi*  pada aspek *kognitif, afektif dan psikomotor*, dimana perubahan tersebut terjadi secara disadari, befungsi *fungsional,* besifat  *positif* dan aktif, bukan bersifat sementara, bertujuan atau terarah, dan mencakup seluruh aspek tingkah laku orang yang belajar. Dengan demikian, aktivitas belajar yang dilakukan memiliki nilai dan manfaat bagi diri orang yang belajar, dan bukannya kegiatan belajar tersebut mengarah kepada hal-hal yang bersifat negatif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya.

* 1. Hasil Belajar

Belajar dan mengajar sebagai aktivitas utama di sekolah meliputi tiga unsur yaitu: tujuan pembelajaran, pengalaman belajar mengajar dan hasil belajar. Elizabeth Perrott, 1982 (Sahabuddin, 2007: 2) juga berpendapat bahwa “Mengajar dan belajar adalah dua fungsi yang berbeda, yakni proses mengajar dilakukan oleh seseorang, sedangkan proses belajar dilakukan oleh orang yang lain”. Hasil belajar merupakan hal yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu mencapai tujuan yang telah ditetapkan, hal ini berdasarkan pendapat Sudjana (2006: 33) bahwa “Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah ia menerima pengalama belajarnya”.

Arikunto (2001: 7) mengemukakan bahwa “Hasil belajar merupakan penilaian yang bertujuan untuk melihat kemajuan peserta didik dalam menguasai yang telah dipelajari dan diterapkan”. Selanjutnya Hamalik, 2003 (Paillin, 2013: 34) mengemukakan “ Hasil belajar tampak sebagai perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan”.

Mengacu pada pendapat para ahli di atas, hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seseorang siswa untuk mengetahui pemahaman tentang bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sehingga dapat dipahami siswa.

Lebih lanjut Kamus Besar Bahasa Indonesia ( 1988: 789) merumuskan bahwa “Hasil belajar adalah hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar disekolah atau diperguruan tinggi yang bersifat *kognitif* dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Hal ini berarti belajar merupakan hasil pelajaran yang diperoleh dari kegiatan belajar yang diukur melalui penilaian tes”.

* 1. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan hasil *interaksi* antara faktor yang mempengaruhi baik dari dalam diri maupun berasal dari luar diri siswa. Pengenalan terhadap faktor-faktor tersebut penting dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Disamping itu, diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, akan dapat diidentifikasi faktor yang menyebabkan kegagalan bagi siswa sehingga dapat dilakukan antisipasi atau penanganan secara dini agar siswa tidak gagal dalam belajarnya atau mengalami kesulitan belajar.

Usman ( 2003: 31) menyatakan hasil belajar siwa banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain:

1. Faktor yang berasal dari diri sendiri *(internal*) faktor *internal* meliputi: (a) faktor jasmaniah (*fisiologi*), (seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna; (b) faktor *psokologis*, seperti kecerdasan, bakat, sikap, kebiasaan, minat kebutuhan, *motivasi*, emosi dan penyesuaian diri; serta (c) faktor kematangan fisik maupun *psikis.* 2) Faktor yang bersal dari luar diri (*Eksternal*) faktor *eksternal* meliputi: (a) Faktor sosial, seperti lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan kelompok; (b) faktor budaya, seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, *teknologi* dan kesenian; (c) faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah dan fasilitas belajar; serta faktor lingkungan spritual dan keagamaan.

Sedangkan Sardiman (1990: 74) mengklasifikasikan “Dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu(1) faktor  *internal* (fakor sosial dan non sosial) dan (2) faktor  *eksternal* (faktor *fisiologi dan psikologi*)”.

Faktor-faktor yang dapat dikelompokkan kedalam faktor non sosial misalnya keadaan udara, cuaca, waktu, tempat, 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, dan malam hari. Pada waktu siang hari udara panas yang terkadang membuat siswa tidak kuat atau tidak betah dalam ruangan, apalagi dalam kondisi ruangan yang sempit dan dekat dengan sumber keramaian. Hal ini mengakibatkan siswa tidak dapat berkonsentrasi secara penuh. Sedangkan yang dimaksud faktor sosial adalah faktor manusia, baik manusia secara nyata dalam arti hadir maupun tidak hadir.

Faktor  *fisiologis* adalah faktor yang berhubungan dengan keadaan fisik dan kesehatan siswa. Faktorini mempunyai kedudukan yang penting juga. Bagaimana siswa akan dapat belajar dengan baik apabila keadaan badan dan kesehatannya siswa terganggu, misalnya anggota badan 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. Motivasisangatlah berpengaruh terhadap prestasi belajar. Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka pada hakikatnya 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. **Pengaruh Media *flipbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Biologi**

Media  *flipbook* adalah sebuah media *presentasi* untuk memudahkan guru dalam menjelaskan sebuah materi, sehingga dengan menggunakannya siswa dapat menyerap dan mengerti dengan cepat mengenai materi yang dijelaskan. Dengan konsep yang semakin bagus, media *flipbook*  akan meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, seperti yang dikemukakan oleh Hamalik, 1989 (Paillin, 2013: 33):

Media pendidikan akan membangkitkan keinginan dan minat-minat yang baru. Melalui alat atau media, siswa akan memperoleh pengalaman lebih luas dan lebih kaya. Dengan demikian maka akan menajadi lebih tepat dan akan menimbulkan keinginan-keinginan serta minat belajar yang baru.

Berdasarkan pendapat tentang penggunaan media yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dapat memberikan rangsangan bagi siswa untuk mengikuti pelajaran sehingga siswa dapat lebih aktif. Dengan demikian penggunaan media *flipbook* dalam pembelajaran IPA Biologi dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru dan pada akhirnya dapat menjadi salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1. **Kerangka Pikir**

Hasil belajar siswa di sekolah merupakan salah satu tolak ukur dalam mengetahui kualitas pendidikan atau kualitas pembelajaran, seperti dalam pembelajaran IPA Biologi. Dalam proses pembelajaran IPA Biologi seharusnya didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang  *relevant* dengan tuntutan kurikulum, karena hal tersebut akan sangat efektif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dan salah satu media yang dimaksud adalah media *flipbook*, dimana dalam penggunaan media tersebut guru dapat menjelaskan materi pelajaran seperti karakteristik benda langit. Oleh karena itu, demi *efektifnya*  pengguanaan media *flipbook* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, dan menumbuhkan motivasi belajar siswa mengikuti pelajaran. Melalui penggunaan *flipbook* siswa dapat meningkatkan kemampuannya dan berpengaruh terhadap hasil belajarnya, seperti dalam pembelajaran IPA Biologi.

Lebih jelasnya kerangka pikir di atas digambarkan dalam bentuk bagan berikut:

Mata pelajaran IPA Biologi

(sistem gerak pada tumbuhan)

Penggunaan *software* *Flipbook :*

* Mengistal *software flipbook* di laptop
* Membuat materi presentasi dengan materi sistem gerak pada tumbuhan
* Mengajarkan kepada guru cara menjalankan media *Flipbook*
* Mempresentasikan hasil media yang di buat oleh guru mata pelajaran IPA Biologi

*Pretest*

*Posttest*

Hasil Belajar

(sistem gerak pada tumbuhan)

Gambar: 2.1 Skema kerangka pikir

1. **Hipotesis**

H1 : Ada pengaruh pengguanaan media *flipbook* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA Biologi kelas VIII MTs DDI Baru-Baru Tanga.