**BAB II**

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

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

Secara umum, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Arsyad (2014: 6) dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai beberapa istilah diantaranya :

Alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*), guruan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan alat penjelas.

Istilah-istilah yang beragam tentang media pembelajaran menunjukkan beragamnya definisi dan batasan media pembelajaran. Beberapa ciri utama media pembelajaran diantaranya merupakan media fisik atau non fisik, karakter utamanya pada bentuk visual audio, sebagai alat bantu pada proses belajar mengajar dan berperan dalam kerangka komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat digunakan secara massal, kelompok besar, kelompok kecil dan perorangan. Selanjutnya Gagne dan Briggs (Arsyad, 2014: 4) mengatakan bahwa :

Secara implisit mengatakan bahwa media pembelajran, meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, vidio recorder, film, slide ( gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televise, dan komputer.

Media adalah pengantar pesan dan pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. *National Education Association* (NEA) atau Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Amerika (Sadiman dkk, 2012) mendefinisikan: “Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya”. Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah bentuk dari alat komunikasi guru dengan siswa.

Media adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Heinich dkk (Arsyad, 2014) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara siswa, guru dan bahan ajar, komunikasi tidak akan berjalan dengan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan dalam hal ini adalah materi pelajaran kepada siswa.

Hamalik (Rusman dkk, 2013:60) media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peranan penting :

(1)Media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai *dependent media* karena posisi media di sini sebagai alat bantu (efektifitas), dan (2) media sebagai sumber belajar yang digunakan sendri oleh siswa secara mandiri atau disebut dengan *independent media. independent media* dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembalajaran dan penyampaian pesan dalam isi pelajaran. Selain meningkatkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

1. **Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dianggap sangatlah penting, karena dengan menggunakan media pembelajaran memungkinkan materi pelajaran akan tersampaikan dengan baik. Menurut Arsyad (2014) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Oleh karena itu media sangat bermanfaat khususnya bidang pendidikan guna meningkatkan hasil belajar pesrta didik.

Sudjana & Rivai (Arsyad, 2014: 28-29) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran; 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran; 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari beberapa pengertian para ahli di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah

1. Media pembelajaran dapat memudahkan penyajian pesan dan informasi sehingga dapat membangkitkan dan meningkatkan semangat belajar dan prestasi belajar siswa.
2. Media pembelajaran dapat lebih mudah memahamkan dan mengarahkan siswa tentang inti materi pelajaran dan tujuan pembelajaran dengan sendirinya dapat tercapai tanpa disadari.
3. Media pembelajaran dapat dikombinasikan oleh metode mengajar yang digunakan, sehingga guru dan siswa dapat santai dan tetap serius dalam proses belajar mengajar, akhirnya efisiensi waktu dan efektifitas mengajar dapat tercipta.
4. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman konkrit dan kesamaan pengalaman belajar terhadap materi yang disampaikan guru kepada siswa yang lain.
5. **Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Media cukup beragam, ada media yang hanya dapat dimanfaatkan bila ada alat untuk menampilkannya, ada pula penggunaannya tergantung pada hadirnya seorang guru atau pembimbing (*teacher independent*). Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar, dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu dibedakan menjadi media audio, media visual, dan media audio-visual. Media audio bisa berupa radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder dan telpon. Media visual bisa berwujud media visual diam seperti : foto, poster, buku, majalah, surat kabar buku referensi dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film, film rangkai (film strip), transparasi, makrofia, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram, sketsa, gamabar, kartun, peta dan globe.

Menurut Rusman dkk (2013) mengatakan ada lima jenis media yang dapat digunkan dalam pembelajaran yaitu :

1. Media Visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang teridiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasnya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
2. Media Audio, yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk audiktif yang dapat merangsang pkiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. contoh dari media audio ini adalah program Kaset suara dan radio.
3. Media *Audio-Visual*, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut meda pendang-dengar. Contoh dari media *audio-visual* adalah program *video/televisi* pendidikan, *video/televisi* instruksional, dan program slide suara (*sound slide)*.
4. Kelompok Media Penyaji. Media kelompok penyaji ini sebgaimana diungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan dalam tujuh jenis yaitu : (a) kelompok ke satu; grafis, bahan cetak, dan gambara diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat ; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan kelompok ketujuh; *Multimedia*.
5. Media Objek dan Media Interaktif Berbasis Komputer. Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti, sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut siswa untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer.

Dari berbagai jenis media tersebut dapat disimpulkan bahwa media bukan hanya sebagai alat bantu bagi guru tapi juga berperan aktif di dalam proses pengajaran untuk hasil belajar yang lebih maksimal.

1. **Fungsi media pembelajaran**

Fungsi media di dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama dalam membantu siswa untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajran yaitu metode dan media pembelajaran. kedua hal ini sangat berkaitan dengan satu sama lain.

Kemp & Dayton (Arsyad, 2014) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdpat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Fungsi media di dalam kegiatan belajar mengajar dan kegiatan pendidikan menurut Derek Rowntree (Ahmad, 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) mengalakkan latihan yang serasi

Fungsi media bagi siswa dan guru banyak membantu, sama halnya dengan penggunaan dengan *Multimedia* interaktif yang menggabungkan beberapa media menjadi alat belajar yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1. ***Multimedia***
2. Pengertian *Multimedia*

*Multimedia* berasal dari kata *multi* dan *media*. *Multi* berasal dari Bahasa latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata *media* berasal dari Bahasa latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Oblinger (Munir, 2013: 2) mendefinisikan bahwa:

*Multimedia* merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktifitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi menarik.

*Multimedia* bisa dibagi menjadi dua yaitu *Multimedia* linier dan *Multimedia* interaktif. *Multimedia* linier adalah *Multimedia* yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioprasikan oleh pengguna. *Multimedia* ini berjalan sekuensial (berurutan). Contoh *Multimedia* linier seperti tv dan film. *Multimedia* interaktif adalah *Multimedia* yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioprasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh *Multimedia* interaktif adalah *Multimedia* pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

*Multimedia* pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi *Multimedia* yang digunakan dalam proses pembelajaran. *Multimedia* itu untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, sikap dan keterampilan) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga secara tidak sengaja proses belajar, bertujuan, terarah, dan terkendali.

1. Karakteristik *Multimedia* untuk Keperluan Pendidikan.

*Multimedia* yang digunakan dalam pendidikan sekarang ini memberi gambaran terhadap suatu sistem komputer dimana semua media berada dalam satu model perangkat lunak yang menjelaskan atau menggambarkan satu program pendidikan. Menurut Munir (2013: 5) penggunaan *Multimedia* dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewaan, diantara keistimewaan itu adalah:

*(a) Multimedia* dalam pendidikan berbasis komputer; (b) *Multimedia* mengintegrasikan berbagai media (teks, gamabar, suara, video, dan animasi) dalam satu program secara digital; (c) *Multimedia* menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik; (d) *Multimedia* memberikan kebebasan kepada siswa dalam menentukan mentri pelajaran; (e) *Multimedia* memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Namun keistimewaan tersebut dapat menjadi alasan jika dalam memanfaatkan multimedianya tidak dimaksimalkan dalam artian tidak dapat dikelola sesuai dengan materi pembelajaran, maka dari itu pada proses pembelajaran hendaknya kita bisa lebih kreatif dalam mengelola dan memanfaatkan perangkat pembelajaran.

1. Manfaat *Multimedia* Pembelajaran.

Penggunaan *Multimedia* pembelajaran oleh pendidik dalam pembelajaran sangatlah membantu bagi guru karna dapat mempermudah dalam proses pengajarannya karena *Multimedia* pembelajran mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu keberhasilan pembelajaran. Kelebihan-kelebihan tersebut yaitu Hatta (2016: 19) mengemukakan bahwa kelebihan *multimedia* pembelajaran yaitu: “1) Lebih menarik minat siswa. 2) Lebih efektif dan efisien. 3) Lebih praktis. 4) Materi lebih banyak diserap siswa karena modalitas belajarnya”. Sedangkan Fenrich (dalam Munir, 2013: 46) menyimpulkan keunggulan multimedia pembelajaran antara lain:

1. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesiapan, dan keinginannya. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran.
2. Peserta didik belajar dari tutor yang ‘sabar’ (seperti komputer) yang menyesudaikan diri dengan kemampuan dari peserta didik.
3. Peserta didik akan terdorong untuk mengajar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
4. Peserta didik mengadapi suatu evaluasi yang objektif melalui keikutsertaannya dalam latihan/tes yang disediakan.
5. Peserta didik menikmati privasi dimana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan
6. Belajar saat kebutuhan muncul (“*just-in-time-learning”*).
7. Belajar kapan saja sesuai dengan kemauan mereka tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan.
8. Peserta didik mengenal perangkat teknologi informasi dan komunikasi.
9. Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi pendidik dan peserta didik.
10. Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat menambah motivasi belajar anak lebih meningkat.
11. Mengejar ketertinggalan akan pengetahuan tentang ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan.
12. Mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan.

 Berdasarkan pengerian tersebut manfaat *Multimedia* bagi siswa dan guru sangatlah diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan, karena dapat menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran, dapat membantu siswa dalam memberikan pengalaman belajar yang efektif dan efesien. Bagi pendidik penggunaan *Multimedia* sebagai variasi metode pembelajaran sehingga terjadinya peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Kelebihan tersebut akan menjadi motivasi bagi seorang pendidik dalam merancang sebuah perangkat belajar yang dapat langsung kita lihat pengaruh pemanfaatannya dalam pembelajaran, Namun kelebihan-kelebihan yang terdapat pada *Multimedia* pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan Hatta (2016: 19) antara lain : “1) Biaya lebih mahal. 2) Guru belum terampil mengoprasionalkan *Multimedia.* 3) Ketersediaan perangkatnya masih terbatas”. Maka berdasarkan uaraian kita harus memperhatikan kekurangan dalam menggunakan *Multimedia* pembelajaran agar media yang kita gunakan tepat guna untuk proses pembelajaran.

*Multimedia* merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file)* yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Elsom-Cook (Munir, 2013) mendefinisikan *Multimedia* interaktif adalah kombinasi dari berbagai komunikasi saluran menjadi pengalaman komunikasif terkoordinasi yang bahasa lintas-*channel* yang terintegrasi penfsiran tidak ada. Berdasarkan pengertian tersebut *Multimedia* interaktif adalah suatu tampiilan memenuhi fungsi menginformasikan pesan oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*User*).

1. ***Macromedia Flash***

*Macromedia flash* pada umumnya menyediakan sarana yang butuhkan untuk membuat dan menciptakan sebuah rancanagan halaman web yang kaya akan fasilitas hingga pembuatan sebuah aplikasi yang tangguh. Program ini dilengkapi dengan *tool-tool* yang mampu menghasilkan karya yang kreatif dan disempurnakan dengan tampilan yang semakin memudahkan. (Kusrianto, 2006) mengemukakan *Flash* merupakan sarana bagi para desainer untuk membuat presentasi, program aplikasi,dan sarana lain yang membuat pemakai program itu berinteraksi. Berdasarkan pengertian tersebut manfaat penggunaan *Multimedia* dalam pembelajaran khususnya *Macromedia flash* sangatlah menarik dan mudah diakses baik bagi pengajar ataupun yang diajar.

*Flash* dapat dikatakan sebagai pembuat program *Multimedia*, atau program pembuat lingkungan *Multimedia* (misalnya pada halaman web) yang mencakup penanganan terhadap *sound* (file suara), *graphic* (gambar mati/gambar diam), *moving graphic* (gambar bergerak/movie), masih ditambah kemampuan untuk membuatnya menjadi interaktif. Untuk itu *Flash* memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

1. *Flash* dapat menangani *image bitmap*. *Flash* dilengkapi dengan sarana sebagai *image editing* program. Penanganan yang dapat dilakukan meliputi melakukan transformasi (*free transformation, scale, rotate, & knew, scale & rotate, flip vertical, flip horizontal),* mengatur perataan objek *bitmap* dan mengatur susunan objek dalam tumpukan.
2. *Flash* adalah vektor program. Untuk membuat gambar berbasis vektor. Kemampuan alat gambarnya mirip dengan fasilitas pokok yang dimiliki *freehand* maupun ilustrator. *Flash* memiliki alat gambar untuk menggambar secara bebas maupun pembuat garis-garis secara presisi, bentuk-bentuk, serta menggambarkan *path*.
3. *Flash* sebagai program animasi vektor. Animasi bitmap *Flash* yang dikenal sebagai program animasi berbasis vektor ini yang menyebabkan file animasi yang dibuat dengan *Flash* berukuran lebih kecil karena dengan *image* vektor pada masing-masing *frame* hanya menyimpan definisi lokasi titik dan garis dari objek vektor tersebut.
4. *Flash* sebagai pembuat program. *Flash* dikatakan sebagai pembuat program *Multimedia*, atau program pembuat lingkungan (misalnya pada halaman web) yang mencakup penanganan terhadap *sound* (file suara), *still graphic* (gambar mati/gambar diam), *moving graphic* (gambar bergerak/*movie*), masih ditambah kemampuan untuk membuatnya menjadi interaktif.
5. *Flash* sebagai *animation sequencer*. Adalah pengatur *sequen-sequen* yang ada dalam sebuah *movie*.
6. **Materi Struktur dan Fungsi Organ Hewan**

Materi menjelaskan struktur dan fungsi organ hewan adalah salah satu materi yang sering dijumpai dalam materi IPA Biologi ditingkat SMA khusus pada kelas XI. Materi ini berisikan pengetahuan mengenai keterkaitan antara struktur dan fungsi sel pada jaringan hewan dengan fungsi organ pada hewan. Pada standar kompetensi dalam kurikulum KTSP yang diberikan yaitu siswa dapat menjelaskan struktur dan fungsi jaringan pada hewan.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah siswa dapat mendeskripsikan struktur dan fungsi jaringan pada hewan. (nilai yang ditanamkan: jujur, kerja keras, toleransi, rasa ingin tahu, komunikatif, menghargai prestasi, tanggung jawab, peduli lingkungan).

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

Belajar merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam terjadi pembentukan pribadi dan perilaku individu. Dalam kehidupannya seseorang akan senantiasa menempuh berbagai aktivitas yang dilakukan untuk mencapai kedewasaan dan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Belajar bagian dari kehidupan manusia yang saling berkaitan dengan pengalaman belajar untuk dapat meningkatkan potensi yang ada pada dirinya.

Menurut Surya (Rusman, dkk, 2014) belajar dapat diartikan sebagai Suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Sejalan dengan pendapat Cronbach (Rusman, dkk, 2014) mengemukakan dimana belajar tidak hanya semata-mata terjadi perubahan dan penemuan saja, tetapi sudah mencakup kecakapan yang dihasilkan akibat perubahan dan penemuan tadi. Berdasarkan uraian di atas maka dapat dijelaskan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu yang dikarenakan suatu pengalaman yang terjadi.

* 1. Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran hal yang tidak terlepas adalah kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pencapaian yang diperoleh oleh siswa atau dengan kata lain untuk mengetahui hasil belajar siswa. Proses ini penting sebab dengan mengetahui hasil belajar siswa akan menjadi acuan bagi guru untuk mengambil keputusan terhadap langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya. Juliah (Amri, 2016) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya.

Melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang akan dimiliki siswa setelah terjadinya proses belajar mengajar. Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukannya evaluasi atau penilaian yang merupakan cara untuk mengukur seberapa besar penguasaan siswa setelah terjadinya proses belajar mengajar. Kemajuan prestasi siswa tidak hanya dapat diukur dari tingkat pengetahuan saja akan tetapi juga mengukur dari segi sikap dan keterampilan.

* 1. Faktor Pengaruh Hasil Belajar

Setiap individu atau Siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam hal pengembangan potensi yang dimilikinya yang selanjutnya menyebabkan adanya perbedaan hasil belajar yang diraih oleh setiap Siswa. Setiap usaha atau kegiatan yang dilakukan dalam belajar tidak terlepas dari berbagai hambatan dan tantangan yang kemudian berpengaruh dalam hasil belajar. Secara umum, diketahui bahwa ada faktor yang berperan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Salah satunya dikemukakan oleh Wasliman (Amri, 2016) yang merincikan faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni :

1. Faktor internal yakni faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan
2. Faktor eksternal yakni faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu dalam hal ini siswa yang meliputi kondisi psikologis. Sedangkan faktor eksternal yakni segala hal yang berasal dari luar diri individu siswa dalam hal ini dapat berupa kondisi sosial atau lingkungan tempatnya berada.

1. **Kerangka Pikir**

Ditinjau dari hasil pengamatan terdapat fenomena yang pada umumnya sering yang dilakukan dalam poses belajar mengajar kurang efektif pada mata pelajaran Biologi kelas XI. IPA 1, dimana dalam proses pembelajarannya pendidik cenderung menggunakan metode ceramah yang kurang bervariatif serta kurangya pemanfaatan media pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa terkhusus pada materi struktur dan fungsi jaringan pada hewan, yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimana buku dan guru saja yang menjadi sumber belajar siswa. Berangkat dari asumsi tersebut penulis beranggapan bahwa perlu ada media yang lebih bervariatif untuk meningkatkan hasil belajar.

*Multimedia Berbasis Flash* dalam media pembelajaran menjadi solusi yang diberikan oleh peneliti karena memiliki peranan yang penting dalam membantu proses pembelajaran, karena dalam pengguanaannya menggunakan *Multimedia* *interaktif*. Dimana dalam pemanfaatan *Multimedia* ini siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Biologi Kelas XI di SMA Negeri 12 Bulukumba Kabupaten Bulukumba. Setelah mengetahui hasil belajar siswa, maka data tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

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

Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Ipa 1

Struktur dan Fungsi Organ Hewan

Multimedia Berbais Flash

Hasil Belajar

Gambar : 2.1 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam penelitian terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dalam penelitian ini hipotesis yang diajukan adalah :

H1 = Ada pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan *Multimedia Berbasis Flash* pada mata pelajaran Biologi di kelas XI di SMA Negeri 12 Bulukumba Kabupaten Bulukumba.