**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan 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 medium berarti “perantara” yang dapat diartikan bahwa perantara dari sumber pesan ke penerima pesan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002) dijelaskan bahwa media adalah perantara atau penghubung. 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 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.

Briggs (Sadiman,dkk:2012:6) juga menyatakan bahwa media adalah segala 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. Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka dapat dismpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat pesan atau informasi berupa materi pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik dan sangat penting dalam proses pembelajaran, sebab dengan adanya media pembelajaran akan merangsang pikiran, perhatian dan kemauan belajar siswa.

1. **Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang perlu diperhatikan dalam rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan nantinya. Sebab dengan adanya media pembelajaran akan meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran atau seperangkat kompetensi yang telah dirumuskan sebelumnya

Menurut Hamalik (Rusman,dkk:2013:172) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran yakni :

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

Selain fungsi yang dikemukakan di atas, media pembelajaran juga memiliki kontribusi dalam peningkatan pembelajaran. Hal tersebut dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (Arsyad:2007:28) yang dirincikan sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah 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.
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.

Berdasarkan pendapat di atas, jelas bahwa penggunaan media pembelajaran sangat banyak memberi manfaat bagi siswa dan guru demi meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan sehingga perlu diperhatikan dan dikembangkan secara lebih serius.

1. **Ciri Media Pembelajaran**

Menurut Karim (2007) terdapat tiga ciri yang digunakan dalam proses pembelajaran yakni ciri fiksatif, manipulatif dan distributif. Ciri fiksatif dapat diartikan bahwa media yang digunakan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan pemakai. Dalam ciri fiksatif memungkinkan pemakai mengurutkan suatu peristiwa yang telah terjadi dalan bentuk rekaman sehingga menjadi suatu bentuk rangkaian peristiwa.Ciri manipulatif dapat diartikan bahwa media yang digunakan dapat dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan misalnya mempercepat atau memperlambat suatu peristiwa, hal ini bertujuan untuk memudahkan memahami proses yang terjadi dalam suatu peristiwa tertentu. Ciri distributif memungkinkan suatu objek atau kejadian didistribusikan melalui ruang dan disajikan secara bersamaan kepada siswa dalam jumlah besar.Ciri dari media pembelajaran adalah bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran mengandung pesan atau informasi yang berisi materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada penerima pesan dalam hal ini siswa. Hal terpenting adalah media yang akan digunakan atau disiapkan oleh guru didesain untuk memenuhi kebutuhan belajar dan karakterstik siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran tentu perlu dianalisis terlebih dahulu sebelum diputuskan media pembelajaran dipakai dalam proses pembelajaran. Dalam menentukan dan memilih media pembelajaran seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip yang dijadikan sebagai acuan. Beberapa prinsip tersebut diantaranya :

1. Prinsip efektifitas. Efektifitas berarti ketepatgunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan pencapaian kompetensi atau tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik.
2. Prinsip Relevansi. Relevansi berarti kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan seluruh komponen lain yang terdapat dalam proses pembelajaran.
3. Efisiensi. Pemilihan media harus dilandasi dengan prinsip efisiensi dalam arti bahwa media yang diigunakan sedapat mungkin hemat biaya namun tetap dapat memberi hasil yang maksimal.
4. Dapat digunakan. Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media pembelajaran merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Oleh karena itu segala hal yang menjadi faktor yang berperan dalam proses pembelajaran juga perlu diperhatikan dan dipertimbangkan guna efektifitas penggunaan media itu sendiri.

1. **Media Audio Visual**

Di dalam dunia pendidikan tentu kita mengenal media pembelajaran. Media pembelajaran dikategorikan oleh setiap ahli secara berbeda sesuai dengan sudut pandang ahli. Namun secara umum media dikategorikan ke dalam beberapa jenis yakni media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Media animasi *macromedia flash* merupakan bagaian dari media audio visual sebab pada media animasi *macromedia flash* terdapat dua unsur yakni unsur audio dan visual. Oleh sebab itu untuk mengetahui pengertian atau batasan media audio visual maka perlu diketahui terlebih dahulu pengertian media audio dan media visual.

Media audio dikemukakan oleh beberapa ahli secara berbeda sesuai dengan sudut pandang masing-masing ahli. Pengertian media audio menurut Karim (2007) adalah media yang berkaitan dengan indera pendengar dalam hal ini telinga di mana pesan yang dituangkan sumber pesan dalam bentuk auditif atau suara sehingga dapat didengarkan oleh penerima pesan. Pendapat lain tentang pengertian media audio juga dikemukakan oleh Rayandra Asyhar (2011) yang mengemukakan bahwa media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memnfaatkan indera pendengaran siswa. Keberhasilan media audio dalam pembelajaran ditentukan oleh kemampuan siswa mendengarkan media audio. Pendapat senada juga dikemukakan oleh Arief. S. Sadiman,dkk (2005) bahwa media audio adalah media yang berbeda dengan media grafis dimana media audio berkaitan dengan indera pendengaran serta pesan yang disampaikan dari sumber pesan kepada penerima pesan dituangkan dalam lambang auditif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media audio merupakan media yang mengandung pesan yang dapat dimaknai dengan menggunakan indera pendengaran dan mengandung pesan pesan auditif. Oleh sebab itu keberhasilan media audio sangat ditentukan oleh kemampuan pendengaran dari penerima pesan. Batasan media visual salah satunya dikemukakan oleh Arief. S. Sadiman, dkk (2005) yang menyatakan bahwa media visual merupakan bagian dari media grafis yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan yang memanfaatkan indera penglihatan atau dalam hal ini mata. Pendapat senada juga dikemuakakan oleh Wina Sanjaya (2008) bahwa media visual adalah media yang hanya dapat digunakan dengan menggunakan mata saja artinya media ini hanya bisa dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara. Media visual mengandung pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar serta simbol yang mengandung arti dan dapat dimaknai melalui indera penglihatan dalam hal ini mata. Ke dua pendapat ahli di atas tentang media visual juga diperkuat oleh Rayandra Asyhar (2011) yang mengemukakan bahwa media visual adalah jenis media yang digunakan semata-mata mengandalkan indera penglihatan dari siswa atau peserta didik. Kemampuan siswa dalam menggunakan media ini sangat bergantung pada kemampuan penglihatan yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan pengertian ke tiga ahli di atas yang telah mengemukakan batasan media audio visual dapat ditarik sebuah kesimpulan yakni media visual adalah segala jenis perangkat pembelajaran yang mengandung pesan pembelajaran yang hanya dapat dimengerti dengan meggunakan indera penglihatan dalam hal ini mata. Media visual tidak mengandung suara, bersifat diam yang terdiri dari gambar, tulisan, huruf dan simbol dan dapat dimaknai melalui indera penglihatan yakni mata.

Pengertian media audio dan media visual telah dikemukakan di atas sebelumnya oleh beberapa ahli berdasarkan sudut pandang masing-masing. Merujuk pada pendapat ahli diatas maka dapat diketahui bahwa media audio visual merupakan media yang mengandung pesan serta dapat dimaknai dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan dalam satu proses atau kegiatan. Indera pendengaran dan penglihatan menjadi komponen penting sebab dalam pemanfaatan media ini memuat pesan-pesan visual dan auditif. Sehingga keberhasilan penggunaan media audio visual sangat bergantung pada indera pendengaran dan penglihatan seseorang terutama siswa dalam hal pembelajaran.

1. **Pengertian Media Animasi *Macromedia Flash***

*Software* untuk membuat animasi yang biasanya digunakan untuk berbagai keperluan di internet, misalnya untuk membuat situs, *browser* iklan, logo yang beranimasi, serta animasi pelengkap lainnya.*Flash* dikembangkan dari suatu aplikasi yang bernama *smart sketch* . *Smart sketch* sendiri merupakan aplikasi menggambar yang diluncurkan pada tahun 1994 oleh *Future Wave.* *Macromedia flash* yang sekarang menjadi *Adobe flash* adalah *software* komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System, Adobe flash* digunakan untuk membuat vector maupun animasi gambar tersebut. *Software* ini mempunyai  *file exstension* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasangi *Adobe Flash Player. Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kali pada *Flash* 5.

Pada tahun 1996 setelah *Macromedia* membeli program animasi vektor bernama *Future splash.* Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama macromedia adalah *macromedia flash* 8, *macromedia flash* 8 merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Inovasi di bidang pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Inovasi yang terus berkembang tersebut menghadirkan berbagai macam media pembelajaran yang tentu membawa dampak positif bagi pendidikan di Indonesia jika dikelola secara benar dan terarah. Kemampuan para animator dalam mendesain berbagai animasi yang menarik dan interaktif menjadi cikal bakal munculnya media animasi *macromedia flash*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002) Animasi adalah rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Hal senada juga dikemukakan oleh wikipedia (online) tentang pengertian animasi yakni film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar sehingga menjadi gambar yang bergerak. Indra Sakti, dkk (2012) menjelaskan tentang pengertian *Macromedia flash* adalah salah suatu program aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar dan animasi.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa animasi *macromedia flash* adalah suatu program aplikasi yang mengandung unsur teks, grafis, animasi dan suara yang ditampilkan secara elektronis dengan maksud mempermudah penyampaian suatu konsep yang bersifat abstrak. Pada proses pembelajaran animasi *macromedia flash* dapat diartikan sebagai suatu software yang menampilkan materi dalam bentuk gambar yang bergerak yang didesain sesuai dengan kebutuhan sehingga menghasilkan tampilan audiovisual dengan bantuan komputer untuk mempermudah penyampaian suatu konsep dan menghindarkan dari abstraksi.

Penggunaan media sangat diperlukan dalam pembelajaran Biologi karena banyak hal mengenai makhluk hidup yang tidak bisa disajikan dan dipahami dengan baik oleh siswa tanpa adanya media. Media animasi *macromedia flash* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu memberi gambaran kepada siswa tentang materi yang dipelajari secara nyata agar siswa tidak salah persepsi tentang materi yang mereka pelajari. Hal ini sangat penting khususnya untuk beberapa pelajaran yang pada umumnya dianggap sulit oleh siswa salah satunya pembelajaran IPA Biologi.

Penggunaan media pembelajaran animasi *macromedia flash* dalam pembelajaran merupakan suatu proses belajar mengajar yang dilakukan dengan cara menggunakan bantuan komputer serta memadukan media gambar, gambar bergerak (animasi), video, suara maupun teks berjalan, sehingga pembelajaran tidak akan terkesan monoton, sehingga dalam pembelajaran IPA Biologi yang banyak membutuhkan pengetahuan secara nyata bisa terwujud, dengan demikian akan berdampak baik terhadap peningkatan kemampuan siswa. Pembelajaran IPA Biologi pada umumnya didampingi dengan kegiatan praktikum, namun tidak semua masalah IPA Biologi dapat disimulasikan di laboratorium, lebih lagi penggunaan laboratorium terbatas hanya di sekolah. Kekhususan IPA Biologi dibanding dengan ilmu lainnya adalah sifatnya yang kuantitatif, sifat ini, membuat media animasi *macromedia flash* dalam IPA Biologi sangat efektif untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, karena dapat membuat konsep-konsep yang abstrak menjadi konkret dengan visualisasi statis maupun dengan visualisasi dinamis. Selain itu, dengan media ini dapat membuat suatu konsep lebih menarik sehingga menambah motivasi untuk mempelajari dan memahaminnya.

Oleh karena itu, dalam mendesain animasi yang interaktif dan menarik dibutuhkan keterampilan dan kreatifitas yang tinggi oleh guru sebagai perancang pembelajaran. Dalam mendesain pembelajaran banyak hal yang harus diperhatikan dan tidak boleh luput dari perhatian dari seorang guru yakni kesesuaian antara media pembelajaran yang dirancang atau dipilih dengan materi, peserta didik serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Dari pengertian di atas *macromedia flash* dapat disimpulkan adalah merupakan salah satu software aplikasi design grafis yang sangat populer saat ini terutama untuk membuat aplikasi animasi dalam efek yang spektakuler. Jadi kesimpulan pengertian *macromedia flash* dalam pembelajaran adalah :

1. *Macromedia flash* adalah suatu software animasi media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa dan penerapannya menggunakan komputer dan *imager proyektor*.
2. program grafis dengan menggunakan program berbasis vektor yang dilengkapi dengan *action script* untuk membuat animasi, *game* dan *web*.
3. **Hasil Belajar**

Belajar merupakan hal yang sangat penting dan selalu menjadi pokok pembicaraan dalam proses pendidikan khususnya pembelajaran. Belajar mempunyai pengertian yang berbeda dari pendapat ahli. Dalam kehidupannya seseorang akan senantiasa menempuh berbagai aktivitas yang dilakukan untuk mencapai kedewasaan dan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Proses ini juga dapat diartikan sebagai proses belajar. Kegiatan belajar disini adalah peristiwa belajar di mana seseorang menyadari bahwa ia mempelajari sesuatu dan menyadari perubahan itu melalui belajar yang dilakukannya.

Menurut M.E.B. Gredler (Sahabuddin:2007:80) menyatakan bahwa belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap. Menurt Gagne (Anitah:2007:1.3) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Sedangkan pengertian belajar juga dikemukakan oleh Gerlach, V.S & Ely. D.P (Sahabuddin:2007:79) bahwa belajar adalah perubahan dalam perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Burton (Usman dan Setiawati, 2001:4) di mana belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat ditarik batasan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai akibat dari terjadinya proses latihan dan pengajaran sebelumnya di mana hal tersebut bersifat relatif permanen.

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 (Jihad:2012:52) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Menurut Sudjana (Jihad:2012) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya melalui proses pembelajaran yang telah dilaksanakan ssebelumnya. Sementara itu Ahmadi (Komara:2014) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, yakni dalam hal ini hasil belajar berupa perwujudan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat melalui nilai peserta didik setiap mengikuti tes hasil belajar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas perlu diperhatikan beberapa hal mengenai hasil belajar yakni :

1. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki atau dicapai setelah siswa menempuh proses belajar
2. Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa
3. Hasil belajar dapat diketahui setelah guru melakukan penilaian pada siswa.

Setiap individu atau peserta didik 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 oleh siswa dalam belajar tidak terlepas dari berbagai hambatan dan tantangan yang kemudian berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Secara umum diketahui bahwa ada faktor yang berperan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Salah satunya dikemukakan oleh Suryabrata (2012) dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

Secara lebih rinci Wasliman (Susanto:2013:12) merinci faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni :

1. Faktor internal yakni faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik 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 peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi belajar yakni faktor internal dan eksternal.Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu dalam hal ini siswa yang meliputi kondisi psikologis peserta didik.Sedangkan faktor eksternal yakni segala hal yang berasal dari luar diri individu atau peserta didikdalam hal ini dapat berupa kondisi sosial atau lingkungan tempat siswa berada.Segala faktor yang mempengaruhi hasil belajar idealnya diperhatikan oleh guru sebagai bahan pertimbangan dalam rangka melaksanakan pembelajaran yang berkualitas.

1. **Pembelajaran IPA Biologi**

Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang dalam menciptakan suasana belajar yang efektif yang di dalamnya terdapat interaksi antara peserta didik dan sumber belajar dalam rangka mengembangkan potensi yang dimiliki individu.

Gagne, dkk dalam Richey (Mappasoro:2013:3) mengemukakan bahwa:

Istilah pembelajaran mengandung makna yang lebih luas daripada istilah pengajaran. Pengajaran hanya merupakan upaya transfer knowledge semata dari pihak guru kepada siswa, sedangkan pembelajaran memiliki makna yang lebih luas yaitu kegiatan yang dimulai dari mendesain, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi kegiatan yang dapat menciptakan terjadinya proses belajar.

Sedangkan menurut Suparman (2012) pembelajaran mengandung makna serangkaian peristiwa yang didesain sedemikian rupa sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan maksud agar proses pembelajaran berlangsung secara terarah sehingga peserta didik memperoleh perubahan perilaku. Pendapat lain tentang pembelajaran juga dikemukaan oleh Mappasoro (2013) bahwa pembelajaran dapat diartikan segala upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang atau sekelompok orang dengan cara sedemikian rupa dengan agar tercipta proses belajar juga sekaligus supaya proses belajar itu menjadi lebih efisien dan efektif

Berdasakan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat ditarik beberapa kesimpulan tentang pembelajaran, yakni :

1. Pembelajaran merupakan usaha yang disengaja untuk menciptakan situasi belajar dengan memanfaatkan sumber belajar.
2. Pembelajaran menekankan pada aktifitas siswa dalam belajar untuk menciptakan perubahan perilaku.
3. Pembelajaran memiliki makna yang lebih luas yang dimulai dati tahap desain pembelajaran hingga proses evaluasi pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang efektif dan efisien

Istilah Biologi berasal dari bahsa Yunani, yaitu dari kata *bios* dan *logos*. *Bios* artinnya hidup dan *logos* artinya ilmu. Jadi IPA Biologi adalah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dari berbagai aspek kehidupan. Biologi merupakan salah satu ilmu pengetahuan alam. Antara Biologi dengan ilmu alam lainnya dapat saling berkaitan dan melahirkan ilmu pengetahuan yang baru. Misalnya:

1. Biofisika merupakan perpaduan antara Biologi dan Fisika.
2. Biokimia merupakan perpaduan antara Biologi dan Kimia.
3. Radiobiologi merupakan perpaduan antara Biologi dan Fisika.

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

1. Makhluk hidup disusun oleh sel.
2. Makhluk hidup melakukan proses metabolisme, ekskresi, bergerak, dan reproduksi.
3. Makhluk hidup menunjukkan irritabilitas (peka terhadap rangsangan).
4. Makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan.
5. Makhluk hidup membutuhkan makanan (nutrisi).
6. Makhluk hidup mampu menyesuaikan diri (beradaptasi) dengan lingkungan.

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

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

Memahami berbagai struktur dan fungsi organ manusia dan hewan tertentu, kelainan/penyakit yang mungkin terjadi serta implikasinya pada merupakan salah satu standar kompetensi dalam mata pelajaran IPA Biologi kelas.Adapun komptensi dasar yang harus dicapai yaitu materi tentang sistem gerak pada manusia. IPA Biologi menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung. Karena itu, siswa perlu dibantu untuk mengembangkan sejumlah keterampilan proses supaya mereka mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar. Keterampilan proses ini meliputi keterampilan mengamati dengan seluruh indera, mengajukan hipotesis, menggunakan alat dan bahan secara benar dengan selalu mempertimbangkan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan, menggolongkan, menafsirkan data dan mengkomunikasikan hasil temuan secara beragam, menggali dan memilah informasi faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari.

 Pada dasarnya, pelajaran IPA Biologi berupaya untuk membekali siswa dengan berbagai kemampuan tentang cara mengetahui dan cara mengerjakan yang dapat membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara mendalam. Oleh karena itu, IPA Biologi merupakan ilmu yang mempelajari makhluk hidup baik tumbuhan. Hewan maupun manusia, berperan serta penting dalam memecahkan fenomena alam dengan perluasan pada konsep abstrak yang pada akhirnya menghasilkan beberapa konsep, prinsip, fakta-fakta yang dapat diaplikasikan baik untuk lingkungan sekitar maupun untuk mensejahterakan masyarakat umum.

1. **Kerangka Pikir**

Prestasi belajar siswa di sekolah merupakan salah satu tolak ukur dalam mengetahui kualitas pendidikan atau kualitas pembelajaran yang telah dilaksanakan.Kualitas dan keberhasilan belajar siswa sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru memilih dan menggunakan media pembelajaran.Dengan adanya kemajuan teknologi saat ini tentu merupakan hal yang sangat menguntungkan bagi proses pendidikan terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Media animasi *macromedia flash* dapat menjadi salah satu alternatif pmilihan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA Biologi sebab dengan adanya animasi ini maka materi pembelajaran yang tersaji dapat dirancang sedemikian rupa sehingga hampir sama dengan kejadian sebenarnya dan siswa akan memahami dan mengetahui secara nyata konsep yang dipelajari. Selain itu dengan adanya media animasi *macromedia flash* yang di dalamnya memuat gerak, suara, tulisan dan warna yang bervariasi akan menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar dan memusatkan perhatian mereka dan haI tersebut akan sangat efektif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Hasil Belajar (IPA Biologi) tergolong rendah

Pembelajaran IPA Biologi, materi pokok sistem pencernaan manusia dengan menggunakan media animasi *macromedia flash*

Hasil Belajar (IPA Bilogi) tergolong tinnggi

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian teori dan kerangka pikir di atas maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. H0 =Tidak ada pengaruh penggunaan media animasi *macromedia flash* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA Biologi pada siswa Kelas VIII SMPN 6 Labakkang Labschool UNM Kabupaten Pangkep.
2. H1 = Ada pengaruh penggunaan media animasi *macromedia flash* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA Biologi pada siswa Kelas VIII SMPN 6 Labakkang Labschool UNM Kabupaten Pangkep.