

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Proses Pembelajaran

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Tarbiyatush Shibyan Margomulyo Juwana pada semester ganjil tahun ajaran 2014/2015. Penelitian dilakukan mulai tanggal 8-29 November 2014. Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII MTs Tarbiyatush Shibyan Margomulyo Juwana dengan jumlah 30 siswa.

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah sampel jenuh. Sampel di ambil satu kelas penuh, yaitu kelas VII sebagai kelas eksperimen. Kegiatan penelitian ini berlangsung bulan November tahun 2014 pada siswa kelas VII yang mendapat perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran flash dan penelitian ini menggunakan model eksperimen dengan desain *pre-experimental designs* dengan bentuk *one-group pretest posttest design*, yaitu membandingkan motivasi siswa antara sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Desain penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Desain penelitian ini hanya menggunakan nilai *post-test* dalam menguji hipotesis.

Penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media flash. Sedangkan Variabel terikatnya adalah motivasi belajar peserta didik kelas VII MTs Tarbiyatush Shibyan Margomulyo Juwana.

Untuk mengetahui apakah siswa memiliki kemampuan yang seimbang, maka sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas yang diambil dari nilai angket pra perlakuan. Dari data tersebut kemudian ditentukan sampel penelitian. Setelah sampel ditentukan langkah selanjutnya adalah pelaksanaan penelitian.

Pelaksanaan penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a. Melakukan observasi untuk mengetahui subyek dan obyek penelitian.
 - b. Menyusun kisi-kisi angket.
 - c. Menyusun instrumen tes, yaitu berupa angket tertutup.
 - d. Menguji coba instrumen angket kepada siswa, yang diujicobakan di kelas VII MTs Tarbiyatush Shibyan setelah mendapat perlakuan penggunaan media flash materi organisasi kehidupan.

- e. Menganalisis soal angket awal validitas dan reliabilitas soal angket yang kemudian mengambil soal yang valid untuk dijadikan *evaluasi*.
2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan adalah tahap dilaksanakannya perlakuan. Perlakuan disini berupa proses pembelajaran materi organisasi kehidupan. Kelas diberi perlakuan penggunaan media flash pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilaksanakan satu kali pada saat review, sehingga siswa dituntut untuk mengingat apa yang telah dipelajari sebelumnya dengan bantuan media flash.

B. Deskripsi Hasil Angket

1. Data Hasil Angket

Tingkat motivasi siswa dapat dilihat dari data yang diperoleh dari hasil angket. Angket menggunakan enam indikator terdiri dari tiga indikator motivasi intrinsik dan tiga indikator motivasi ekstrinsik. Seperti yang bisa dilihat di tabel 4.1. hasil angket yang didapat bisa dilihat di tabel 4.2 dan 4.3.

Tabel 4.1
Kisi-Kisi Angket

No	Indikator	No item		Jumlah
		Positif	Negatif	
1.	Intrinsik			
	a. adanya hasrat dan keinginan berhasil	1, 2		2
	b. dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5, 6, 7, 8	3, 4	6
	c. harapan dan cita-cita masa depan	9, 10		2
2	Ekstrinsik			
	a. penghargaan dalam belajar	13,	11, 12	3
	b. kegiatan yang menarik dalam belajar	14, 15, 16	17	4
	c. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	18, 20	19	3
	Jumlah	14	6	20

Tabel 4.2
Hasil Angket Pretes

No. responden	X	M	M-X	(M-X) ²
1	60	64,07	4,04	16,3216
2	58	64,07	6,04	36,4816
3	61	64,07	3,04	9,2416
4	63	64,07	1,04	1,0816
5	67	64,07	-2,96	8,7616
6	56	64,07	8,04	64,6416
7	56	64,07	8,04	64,6416
8	69	64,07	-4,96	24,6016
9	68	64,07	-3,96	15,6816
10	66	64,07	-1,96	3,8416

No. responden	X	M	M-X	(M-X) ²
11	63	64,07	1,04	1,0816
12	67	64,07	-2,96	8,7616
13	63	64,07	1,04	1,0816
14	61	64,07	3,04	9,2416
15	61	64,07	3,04	9,2416
16	61	64,07	3,04	9,2416
17	67	64,07	-2,96	8,7616
18	57	64,07	7,04	49,5616
19	60	64,07	4,04	16,3216
20	65	64,07	-0,96	0,9216
21	66	64,07	-1,96	3,8416
22	70	64,07	-5,96	35,5216
23	68	64,07	-3,96	15,6816
24	72	64,07	-7,96	63,3616
25	76	64,07	-11,96	143,0416
26	67	64,07	-2,96	8,7616
27	60	64,07	4,04	16,3216
28	63	64,07	1,04	1,0816
29	65	64,07	-0,96	0,9216
30	66	64,07	-1,96	3,8416
	1922			651,888

Tabel 4.3
Hasil Angket Postes

No. responden	Y	M	M-X	(M-Y) ²
1	62	64,47	2,46	6,0516
2	58	64,47	6,46	41,7316
3	66	64,47	-1,54	2,3716
4	64	64,47	0,46	0,2116
5	61	64,47	3,46	11,9716
6	56	64,47	8,46	71,5716
7	58	64,47	6,46	41,7316

No. responden	Y	M	M-X	(M-Y) ²
8	68	64,47	-3,54	12,5316
9	69	64,47	-4,54	20,6116
10	69	64,47	-4,54	20,6116
11	60	64,47	4,46	19,8916
12	70	64,47	-5,54	30,6916
13	58	64,47	6,46	41,7316
14	60	64,47	4,46	19,8916
15	65	64,47	-0,54	0,2916
16	57	64,47	7,46	55,6516
17	69	64,47	-4,54	20,6116
18	59	64,47	5,46	29,8116
19	62	64,47	2,46	6,0516
20	62	64,47	2,46	6,0516
21	69	64,47	-4,54	20,6116
22	65	64,47	-0,54	0,2916
23	74	64,47	-9,54	91,0116
24	74	64,47	-9,54	91,0116
25	75	64,47	-10,54	111,0916
26	67	64,47	-2,54	6,4516
27	60	64,47	4,46	19,8916
28	60	64,47	4,46	19,8916
29	68	64,47	-3,54	12,5316
30	69	64,47	-4,54	20,6116
	1934			853,468

Dari hasil angket di atas, maka hasil pada motivasi siswa setelah perlakuan yaitu menggunakan media flash lebih baik daripada sebelum perlakuan yaitu dengan metode mencatat dan ceramah. Hal ini dikarenakan terdapat perbedaan pada proses pembelajaran menggunakan media flash lebih meningkatkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman dalam belajar.

2. Data Hasil Wawancara

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat akhir-akhir ini membawa dampak positif bagi dunia pendidikan, khususnya di MTs. Tarbiyatush Shiblyan. Hal ini terbukti sudah terpasang Hot Spot area di MTs. Tarbiyatush Shiblyan, namun belum di dukung dengan fasilitas yang lebih misal internet yang di pasang pada komputer agar memudahkan siswa praktik di laboratorium. Selain itu juga belum terpasangnya LCD di setiap kelas.

Keberadaan LCD di sekolah ini sudah ada sejak tahun 2012, tetapi belum permanen pada setiap kelas dikarenakan sekolah ini hanya memiliki 1 unit LCD proyektor. Kemajuan teknologi mutakhir mendorong para tenaga pendidik/ guru untuk lebih inovatif dalam pengajaran. Agar tidak ketinggalan zaman, sekolah ini memilih media LCD sebagai media teknologi pembelajaran. Memang tidak dipungkiri harga 1 unit LCD dan komputer masih relatif mahal, dan tidak semua satuan pendidikan bisa menggunakannya.

Menurut kepala sekolah media Flash ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran, hal ini terlihat pada:

- a. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang aktif.
- b. Seluruh materi bisa terselesaikan
- c. Daya tangkap/serap peserta didik terhadap materi pelajaran tinggi.

d. Respon positif dari orang tua terhadap sekolah.

Dalam realitanya, media Flash ini tidak terlepas dari kekurangan. Adapun kekurangannya adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik terkadang fokus terhadap tampilan gambar bukan pada isi materi pelajaran.
- b. Komputer mudah terinfeksi virus, sehingga mengganggu teknis pelaksanaan pembelajaran
- c. Pandangan masyarakat terkesan bahwa sekolah yang berbasis IT adalah sekolah kategori mahal.
- d. Apabila ada pemadaman listrik media tidak dapat digunakan.⁵⁷

Menurut Penuturan dari guru Mapel Biologi kelas VII ada perbedaan yang menonjol antara sebelum dan sesudah menggunakan Media *Flash*. Sebelum menggunakan media *Flash* guru sangat sulit untuk mengkondisikan kelas, suasana gaduh dan susah dikendalikan. Hanya sebagian kecil saja siswa yang merespon sehingga terkesan suasana kelas tidak hidup karena aktifitas siswa terlihat pasif. Motivasi siswa terhadap pelajaran juga kurang, selama ini guru hanya mengandalkan mencatat dan menerangkan saja. Sesekali saja menggunakan media dan praktikum. Menurut guru pengampu IPA mengatakan bahwa:

⁵⁷ Wawancara dengan kepala Madrasah MTs. Tarbiyatush Shibyan bapak Kunarso S.Pd.I pada hari Rabu 12 November 2014

“Pada dasarnya anak-anak ada sebagian yang merespon namun ada pula yang sebagian tidak merespon. Anak-anak sering ramai saat saya mencatat di depan. Masalah yang demikian karena mereka kurang memahami pentingnya belajar dan kurangnya motivasi anak.”

Daya serap siswa akan materi pembelajaran kurang sehingga tidak ada *feed back* dari siswa, guru khawatir apabila tidak dapat menuntaskan materi pelajaran. Kondisi ini berbeda setelah menggunakan media *Flash*, kelas lebih mudah dikondisikan, suasana kelas yang lebih efektif dan kondusif, KBM yang hidup dengan aktifitas peserta didik lebih aktif, interaksi yang baik antara peserta didik dengan guru, daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru lebih tinggi sehingga ada *feed back* dari peserta didik, dan efisiensi waktu terkendali sehingga materi pelajaran tertuntaskan.

Media *flash* efektif digunakan oleh guru biologi sebagai media pembelajaran karena media *flash* sangat efisien. Guru tidak perlu lagi mencatat materi pelajaran pada saat jam pelajaran dengan media *flash* karena hal ini menyita banyak waktu yang seharusnya dipakai untuk menerangkan dan berinteraksi dengan peserta didik. Melalui media *flash* materi pelajaran bisa dipersiapkan terlebih dahulu dengan menyusun dan merancang materi pelajaran kemudian disimpan dalam bentuk *software* yang suatu saat bisa ditampilkan apabila dibutuhkan. Media ini sangat efisien

sehingga pada saat tatap muka materi pelajaran bisa tertuntaskan, memungkinkan juga dua kali pertemuan materi tertuntaskan dalam satu kali pertemuan.

Penggunaan media *flash* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar Mapel biologi, hal ini bisa digambarkan dengan fokusnya siswa memperhatikan tayangan pada layar LCD dengan seksama mendengarkan penjelasan guru. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik merasa senang dan tertarik karena media *flash* dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar biologi lebih giat.⁵⁸

IPA merupakan mata pelajaran yang menurut sebagian besar siswa sulit. Banyak siswa yang mengantuk saat pelajaran berlangsung, mengeluh, dan ada juga yang mengobrol dengan temannya. Bahkan, ada murid yang keluar kelas saat pelajaran berlangsung. Mulai dari sana guru berpikir bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang tidak begitu disukai siswa menjadi menyenangkan. Menyikapi hal ini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam pembelajaran dan juga memotivasi siswa. Langkah yang ditempuh guru yaitu dengan praktikum, menggunakan video dan juga kuis. Metode dan materi tersebut cukup efektif, namun perlu

⁵⁸ Wawancara dengan guru mapel IPA Ibu Bety tanggal 13 November 2014

ditingkatkan dan juga pendekatan terhadap siswa harus dilakukan.⁵⁹

Ada peningkatan dalam kegiatan belajar peserta didik setelah menggunakan media *flash*, hal ini terlihat jelas pada proses pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hampir tidak ada peserta didik yang ngobrol sendiri atau mengantuk ketika mengikuti pembelajaran. Pandangan dan perhatian semua tertuju (fokus) pada layar *slide*. Hal ini menyebabkan suasana kelas yang mudah dikendalikan dan terciptalah iklim yang kondusif.

Suasana kondusif membuat peserta didik nyaman belajar di kelas hal ini berpengaruh terhadap kegiatan peserta didik di dalam kelas yang semakin aktif. Hal ini terlihat dengan peserta didik yang banyak bertanya dan mengeluarkan pendapat. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan daya serap peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Interaksi yang baik antara guru dan peserta didik memungkinkan terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal ini memudahkan peserta didik dalam mentransmisikan materi pelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami dan menafsirkannya kedalam suatu pemahaman yang konkrit.

⁵⁹ Wawancara dengan guru mapel IPA Ibu Bety

C. Analisis Data

1. Analisis Uji Coba Instrumen

Sebelum diujikan, instrumen penelitian diujicobakan pada kelas yang sudah mendapatkan materi klasifikasi makhluk hidup. Instrumen pada penelitian ini berupa angket tertutup yang berjumlah 20 butir angket dengan 4 pilihan jawaban. Setelah diujicobakan instrumen dianalisis untuk mencari validitas dan reliabilitas,. Instrumen yang valid kemudian digunakan sebagai alat ukur motivasi siswa.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya butir angket tersebut. Butir angket yang tidak valid akan dibuang dan angket yang valid selanjutnya akan di gunakan dalam penelitian.

Uji coba soal dilaksanakan dengan jumlah peserta uji coba $N = 30$ dan taraf signifikan 5% didapat $r_{tabel} = 0,361$. Item soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > 0,361$ (r_{hitung} lebih besar dari 0,361). Dari analisis uji validitas dengan SPSS diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2 Validitas Butir Soal

No.	Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
1	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 18, 19.	13
2	Tidak Valid	7, 8, 14, 15, 16, 17, 20.	7

Dari perhitungan validitas soal uji coba diperoleh 13 soal yang valid dan 7 soal yang tidak valid. Sebanyak 13 soal yang dinyatakan valid digunakan sebagai alat penelitian. Untuk perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data. Instrumen yang baik secara akurat memiliki konsisten untuk kapanpun instrumen itu disajikan. Untuk mengetahui reliabilitas angket menggunakan SPSS. Hasil perhitungan koefisien reliabilitas 20 butir angket diperoleh $r_{11} = 0.591$ dan $r_{tabel} = 0,361$. Nilai koefisien korelasi tersebut terdapat pada interval 0,8-1,0, sehingga dapat dikatakan dalam kategori reliabel sangat tinggi. Untuk perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3.

2. Analisis Data Hasil Penelitian

a. Analisis Uji Tahap Akhir

Analisis tahap akhir adalah analisis data nilai evaluasi baik nilai akhir angket pra dan pasca perlakuan (penggunaan media flash). Kedua nilai tersebut terlebih dahulu di uji validitas dan reliabilitas. Setelah itu di analisis perbedaan dua rata-rata untuk kemudian ditarik kesimpulan. Untuk daftar nilai dapat dilihat pada lampiran 4.

1) Uji Perbedaan Dua Rata-rata

Dari hasil perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Selanjutnya data akhir diuji perbedaan dua rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji perbedaan dua rata-rata tersebut menggunakan uji t satu pihak, yaitu uji pihak kanan menggunakan SPSS. Dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$, dikatakan terdapat peningkatan nilai rata-rata pasca perlakuan apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$. Sebaliknya, dikatakan tidak terdapat peningkatan nilai rata-rata pasca perlakuan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Dari data hasil penelitian diperoleh rata-rata pra perkalian $\bar{x}_1 = 64,07$ dan rata-rata pasca perlakuan $\bar{x}_2 = 64,47$ dengan $n_1 = 30$ dan $n_2 = 30$ diperoleh $t_{hitung} = 0,483$. Dengan $\alpha = 5\%$ diperoleh $t_{tabel} = 1,699$.

Paired Samples Test

		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pra - Pasca	-.400	3.081	.562	-1.550	.750	-.711	29	.483

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan SPSS diperoleh data $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan penolakan terhadap H_0 . Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil angket paska perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil angket pra perlakuan, maka dapat dikatakan bahwa media flash efektif untuk meningkatkan motivasi siswa kelas VII materi organisasi kehidupan. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4.

b. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan identifikasi kondisi awal diketahui bahwa kendala dalam proses pembelajaran pada siswa yang cenderung pasif saat pelajaran. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa menghabiskan sebagian besar waktunya untuk mendengarkan penjelasan guru. Jika ini berlangsung secara terus menerus maka siswa akan lebih cepat bosan dan beranggapan bahwa belajar

merupakan sesuatu yang tidak menyenangkan. Ketika anggapan ini telah tertanam dalam benak siswa maka kemauan untuk mengikuti pelajaran menjadi rendah yang berakibat menurunnya prestasi belajar.

Hasil analisis uji hipotesis dengan uji *t* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat motivasi siswa pra dan pasca perlakuan menggunakan media flash. Rata-rata hasil angket motivasi siswa pasca perlakuan lebih tinggi di bandingkan dengan rata-rata hasil angket pra perlakuan.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray (TS-TS)*, kegiatan pembelajaran terfokus pada aktifitas-aktifitas akademik. Pembelajaran berpusat pada peran guru. Dimana dalam penerapannya guru melakukan kontrol yang ketat terhadap kemajuan belajar siswa. Pemberian arahan dan kontrol dilakukan oleh guru ketika menjelaskan mengenai tugas-tugas belajar dan materi yang diajarkan. Guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga guru dapat mempertahankan fokus yang ingin dicapai oleh siswa.

Penggunaan media *flash* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar Mapel biologi, hal ini bisa digambarkan dengan fokusnya siswa memperhatikan tayangan pada layar LCD dengan seksama mendengarkan penjelasan guru. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik merasa

senang dan tertarik karena media *flash* dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar biologi lebih giat.⁶⁰

IPA merupakan mata pelajaran yang menurut sebagian besar siswa sulit. Banyak siswa yang mengantuk saat pelajaran berlangsung, mengeluh, dan ada juga yang mengobrol dengan temannya. Bahkan, ada murid yang keluar kelas saat pelajaran berlangsung. Mulai dari sana guru berpikir bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang tidak begitu disukai siswa menjadi menyenangkan. Menyikapi hal ini guru dituntut untuk lebih kreatif dalam pembelajaran dan juga memotivasi siswa. Langkah yang ditempuh guru yaitu dengan praktikum, menggunakan video dan juga kuis. Metode dan materi tersebut cukup efektif, namun perlu ditingkatkan dan juga pendekatan terhadap siswa harus dilakukan.⁶¹

Hal ini sejalan dengan pendapat Winkle (1996) yang menyatakan bahwa belajar merupakan suatu aktifitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap, perubahan itu bersifat secara relatif dan berbekas.

⁶⁰ Wawancara dengan guru mapel IPA Ibu Bety tanggal 13 November 2014

⁶¹ Wawancara dengan guru mapel IPA Ibu Bety

Berbeda dengan pembelajaran yang sebelumnya dengan menggunakan metode mencatat dan ceramah yang hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat apa yang ada di papan tulis. Visualisasi yang sebelumnya abstrak terkait bentuk sel, jaringan dan organ dari tumbuhan maupun hewan menjadi seolah-olah nyata dan dapat memberi kesan bahwa proses pembelajaran berkesan. Selain itu siswa lebih mudah memahami dan mengingat pelajaran.

Ada peningkatan motivasi dalam kegiatan belajar peserta didik setelah menggunakan media *flash*, hal ini terlihat jelas pada proses pembelajaran, peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Hampir tidak ada peserta didik yang ngobrol sendiri atau ngantuk ketika mengikuti pembelajaran. Pandangan dan perhatian semua tertuju (fokus) pada layar *slide*. Hal ini menyebabkan suasana kelas yang mudah dikendalikan dan terciptalah iklim yang kondusif.

Kecenderungan pembelajaran dengan program komputer yang integratif memberikan penekanan pada pengintegrasian berbagai kompetensi yang dicapai. Pengalaman pembelajaran melalui penglihatan, pendengaran, dan gerakan (animasi), dan mengintegrasikan teknologi secara lebih penuh pada pembelajaran. Ada delapan alasan pemakaian komputer

sebagai media antara lain pengalaman, motivasi, peningkatan pembelajaran materi yang autentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada sumber tunggal, dan pemahaman global.⁶²

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Nana Syaodih Sukmadinata menjelaskan bahwa motivasi itu memiliki dua fungsi, yaitu: Pertama mengarahkan atau (*directional functional*), dan Kedua mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan (*activating and energizing function*). Dalam mengarahkan individu dari sasaran yang akan dicapai. Apabila sesuatu sasaran atau tujuan merupakan sesuatu yang diinginkan oleh individu, maka motivasi berperan mendekati (*Approach motivation*) dan bila sasaran atau tujuan tidak diinginkan oleh individu, maka motivasi berperan menjauhi sasaran (*Avoidance motivation*) karena motivasi berkenaan dengan kondisi yang cukup kompleks, maka mungkin pula terjadi bahwa motivasi tersebut sekaligus berperan mendekati dan menjauhkan sasaran (*Approach-Avoidance motivation*).

Motivasi juga dapat berfungsi mengaktifkan atau meningkatkan kegiatan. Suatu perbuatan atau kegiatan yang tidak bermotif atau motifnya sangat lemah, akan

⁶² . Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2011). hlm. 130-131

dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, tidak terarah dan kemungkinan besar tidak akan membawa hasil. Sebaliknya apabila motivasinya besar atau kuat maka akan dilakukan dengan sungguh-sungguh, terarah dan penuh semangat. Sehingga kemungkinan akan berhasil lebih besar.⁶³

Dalam pembelajaran khususnya Biologi pengalaman langsung sangat diperlukan untuk memantapkan pemahaman siswa. Peran guru juga sangat penting sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Siswa juga perlu terlibat aktif dalam proses pembelajaran, agar pemahaman itu ditemukan oleh siswa itu sendiri. Siswa akan lebih mudah menerima pelajaran ketika siswa terlibat aktif dan materi disampaikan secara nyata melalui pengalaman langsung, demonstrasi, praktik, dan lain-lain.

Berdasarkan teori-teori belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan pengetahuan siswa, perlu keahlian dalam memilih media, strategi pendekatan, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat dijadikan pilihan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

⁶³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Rosdakarya, 2003), cet. 1. hlm. 52-53.

Terkait dengan teori-teori belajar diatas, maka dapat disimpulkan bahwa teori diatas tepat pada materi IPA khususnya organisasi kehidupan menggunakan media pembelajaran flash. Penggunaan media flash ini dapat membantu siswa melihat dan memahami hal yang sebelumnya dianggap abstrak dan tidak terlihat misalnya bentuk sel dan jaringan.

D. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian penggunaan media *flash* adalah pada saat memasang komponen LCD secara manual karena belum terpasang permanen di dalam kelas. Pada saat pelaksanaan suasana kelas terlalu terang sehingga gambar tidak terlalu jelas terlihat. Hal ini menyebabkan siswa harus maju ke depan agar dapat melihat dengan jelas.

Waktu penelitian sing hari sesuai jadwal masuk siswa menyebabkan siswa kurang fokus. Penyebabnya adalah waktu pukul 12.15-13.30 WIB adalah waktu dimana banyak orang menggunakannya dengan tidur siang. Banyak siswa yang mengantuk dan cenderung bosan saat pelajaran.