

BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyaluran informasi belajar atau penyaluran pesan.² Media merupakan sesuatu yang bersifat menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan perima pesan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.³ Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu guru sedangkan bahan pengajaran adalah segala sesuatu yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada siswa.

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi.⁴ Kegiatan belajar mengajar dikelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), Cet. 4, hlm. 3

² Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta), 2006, hlm 120

³ Usman, M. Basyirudin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm.11

⁴ *Ibid*, hlm.13.

mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien. Hal ini antara lain disebabkan karena ketidaksiapan ataupun kurangnya minat siswa. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut adalah untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pengajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa media belajar adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada umumnya.

2. Macam-macam media

Media yang telah dikenal dewasa ini tidak hanya terdiri dari dua jenis, tetapi sudah lebih dari itu. Klasifikasinya bisa dilihat dari jenisnya, daya liputnya, dan dari bahan serta cara pembuatannya. Semua ini akan dijelaskan pada pembahasan berikut.⁵

a. Dilihat dari Jenisnya, Media Dibagi ke Dalam:

1) Media Auditif

⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *op cit.*, hlm. 124

Media Auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti *strip* (film rangkai), *slide* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsure suara dan unsure gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

b. Dilihat dari Daya Liputnya, Media Dibagi ke Dalam:

1) Media dengan Daya Liput Luas dan Serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.

Contoh: radio dan televisi

2) Media dengan Daya Liput yang Terbatas oleh Ruang dan Waktu

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

3) Media untuk Pengajaran Individual

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. Termasuk media ini *adalah* modul program dan pengajaran melalui computer.

c. Dilihat dari Bahan Pembuatannya, Media Dibagi ke Dalam:

1) Media Sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

2) Media Kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu, perlu melakukan pemilihan dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna. Pemilihan serta pemanfaatan media perlu memperbaiki kriteria:⁶

a. Tujuan

Media hendaknya menunjang tujuan pengajaran yang telah dirumuskan

b. Ketepatangunaan

Tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari

c. Keadaan peserta didik

Kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik serta besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu dipertimbangkan.

d. Ketersediaan

Pemilihan perlu memperhatikan ada atau tidak media di perpustakaan atau sekolah serta mudah sulitnya diperoleh.

e. Mutu teknis

Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.

f. Biaya

Hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak.

⁶ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2003), cet. 3, hlm.238-239.

4. Ciri - ciri Media Pembelajaran

Menurut *Gerlach* dan *Ely* yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengemukakan 3 ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya. Ciri-ciri media pembelajaran antara lain:⁷

a. Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar. Misalnya bagaimana proses perubahan larva menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi.

c. Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian itu.

5. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut:⁸

⁷ Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm.12-14.

⁸ Harjanto, *op cit*, hlm. 245.

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
- c. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap positif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - 1) Menimbulkan kegairahan belajar.
 - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Sedangkan Fungsi media pembelajaran yaitu:⁹

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru
 - b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkrit)
 - c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)
 - d. Lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.
6. Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

⁹ Usman, M. Basyirudin, *op.cit*, hlm.24.

Bentuk visual bisa berupa : ¹⁰ (a) *gambar representasi* seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda; (b) *diagram* yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) *peta* yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) *grafik* seperti tabel dan *charta* (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antara hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut: ¹¹

- a. Usahakan visual itu sederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Gambar realistik harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci dengan realisme sulit diproses dan dipelajari bahkan seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang harusnya diamati.
- b. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- c. Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasikan informasi.
- d. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya, sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati. Untuk visual yang kompleks siswa perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian mengungkapkan sesuatu mengenai visual tersebut setelah menganalisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam visual itu. Jika perlu, siswa diarahkan kepada informasi penting secara rinci.

¹⁰ Azhar Arsyad, *op.cit.*, hlm.89

¹¹ *ibbid.* Hlm. 89-91

- e. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
- f. Hindari visual yang tak-berimbang
- g. Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual
- h. Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca
- i. Visual, khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks
- j. Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila (1) jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, (2) jumlah aksi terpisah yang penting yang pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas, dan (3) semua objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistik sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.
- k. Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
- l. *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk (1) menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, (2) memberi nama orang, tempat, atau objek, (3) menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, dan (4) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan atau katan.
- m. Warna harus digunakan secara realistik.
- n. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk menarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

Pada saat ini telah banyak dikembangkan *software* (perangkat lunak) untuk membuat visualisasi dan animasi, salah satunya adalah *software macromedia flash*. Macromedia flash memiliki kemampuan yang dapat dikembangkan dalam dunia pendidikan saat ini yaitu di dalam pembuatan

visualisasi, simulasi maupun animasi untuk mata pelajaran fisika maupun mata pelajaran yang lainnya. Maka daripada itu, pembuatan media pembelajaran visual yang dimaksud merupakan hasil dari pemanfaatan software macromedia flash.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Sebelum menguraikan pengertian Hasil Belajar terlebih dahulu penulis akan memaparkan pengertian belajar.

Menurut Arno F. Witting mengartikan belajar dengan : "*Learning can be defined as any relatively permanent change in an organisms behavioral repertoire that occurs as a result of experience*".¹²

Menjelaskan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi secara relatif permanen didalam tingkah laku yang tampak yang terjadi sebagai hasil pengalaman.

Sedangkan menurut Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid mendefinisikan belajar dengan:

التَّعْلَمُ هُوَ تَغْيِيرٌ فِي ذَهْنِ الْمُتَعَلِّمِ يَطْرَأُ عَلَى حَبْرَةٍ سَابِقَةٍ فَيُحْدِثُ فِيهَا
تَغْيِيرًا جَدِيدًا¹³

Belajar adalah merupakan perubahan tingkah laku pada hati (jiwa) si pelajar berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki menuju perubahan baru.

Menurut Ngalim Purwanto belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.¹⁴

Menurut Muhammad Ali belajar adalah proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Perilaku itu mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Perilaku

¹²Arno F. Wittig, *Psychology of Learning*, (New York: Mc Graw Hill), 1981, hlm. 2

¹³Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid, *At-Tarbiyah wa Thuruqut Tadris, Juz I*, (Mesir: Darul Ma'arif, t.th.), hlm. 169.

¹⁴Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hlm.

yang dapat diamati disebut keterampilan sedangkan yang tidak bisa diamati disebut kecenderungan perilaku.¹⁵

Dari beberapa pengertian belajar di atas, secara umum dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses pengalaman dan latihan akibat interaksi individu dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan kemampuannya dibidang tertentu.

Belajar bagi manusia merupakan keharusan yang mesti dijalankan karena dengan belajar ilmu pengetahuan dan jendela wawasan dunia dapat terlihat. Hal ini sebagaimana telah disabdakan oleh Rasulullah SAW :

فَقَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : مَنْ يُرِدِ اللَّهُ بِهِ خَيْرًا يُفْعَلْهُ فِي الدِّينِ
وَأَمَّا الْعِلْمُ بِالتَّعَلُّمِ (رواه البخاري)¹⁶

Telah bersabda Rasulullah SAW : “Barangsiapa yang dikehendaki baik oleh Allah maka ia dikarunia kefahaman agama, dan sesungguhnya ilmu pengetahuan itu hanya diperoleh dengan belajar” (HR. Bukhori).

Kewajiban menuntut ilmu merupakan kewajiban yang universal artinya bersifat umum baik laki-laki maupun perempuan tua maupun muda dan kaya ataupun miskin. Sebagaimana Hadits yang diriwayatkan oleh Annas bin Malik r.a Nabi Muhammad SAW menyatakan bahwa

عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ : قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : طَلَبُ
الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ (رواه ابن ماجه)¹⁷

"Telah diceritakan dari Anas bin Malik berkata, Rasulullah SAW bersabda : “Menuntut ilmu itu kewajiban oleh setiap orang Islam”. (HR. Ibnu Majjah)

¹⁵Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004), hlm. 14

¹⁶Al-Imam Abu Abdullah Muhammad bin Ismail, *Shahih Al-Bukhari*, (Semarang: Thoha Putra, t.th.), hlm. 26

¹⁷Al Hafidz Abdullah Muhammad Ibnu Yazid Al Qazwani, *Sunan Ibnu Majjah, Juz 1*, (Semarang: Thoha Putra,t.th), hlm. 81

Hasil belajar adalah merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar.¹⁸ Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil yang mencapai tujuan-tujuan instruksional.

Sedangkan menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki setelah seseorang menerima pengalaman belajarnya.¹⁹

Dari pengertian di atas hasil belajar diartikan sebagai hasil yang telah dicapai oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Menurut Benjamin S. Bloom ada tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.²⁰

a. Ranah Kognitif

Dalam ranah kognitif dibedakan atas enam jenjang yaitu:

1) Pengetahuan

Pengetahuan adalah aspek yang paling mendasar dalam taksonomi bloom. Seringkali disebut juga dengan aspek ingatan (recall). Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat mengenali / mengetahui adanya konsep, fakta, atau istilah-istilah dan lain sebagainya tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.²¹

2) Pemahaman (*comprehension*)

Merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami atau mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya.

Taraf pemahaman mencakup pengertian yang paling rendah, taraf ini berhubungan dengan sejenis pemahaman yang menunjukkan bahwa siswa mengetahui apa yang sedang

¹⁸Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm.3.

¹⁹Nana Sujana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), hlm. 22

²⁰C. Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm 75

²¹Suke Silvorius, *Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik*, (Jakarta: Gramedia, 1991), hlm. 40 – 43

dikomunikasikan dan dapat menggunakan bahan pengetahuan atau ide tertentu tanpa perlu menghubungkannya dengan bahan lain tanpa perlu melihat seluruh implikasinya.²²

3) Penerapan (*application*)

Mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus problem yang konkret dan baru. Adanya kemampuan dinyatakan dalam aplikasi suatu rumus pada persoalan yang belum dihadapi/aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru.²³

4) Analisis (*analysis*)

Analisis mencakup penguraian suatu ide ke dalam unsur-unsurnya sedemikian rupa sehingga hierarkinya menjadi jelas / hubungan antar unsurnya menjadi jelas. Analisis seperti itu dimaksudkan memperjelas ide yang bersangkutan atau untuk menunjukkan bagaimana ide itu disusun. Disamping itu juga untuk menunjukkan caranya menimbulkan efek maupun dasar dan penggolongannya. Analisis itu terdiri atas 3 unsur yakni:²⁴

- a) Analisis mengenai unsur, yakni mengidentifikasi unsur-unsur yang tercantum di dalam suatu komunikasi.
- b) Analisis mengenai hubungan yakni menghubungkan diantara unsur dari suatu komunikasi.
- c) Analisis mengenai prinsip organisasi yakni mengorganisasikan suatu prinsip yang mendukung suatu komunikasi.

5) Sintesis

Sintesis mencakup kemampuan menyatukan unsur-unsur / bagian-bagian sehingga merupakan suatu keseluruhan sintesis ini menyangkut kegiatan menghubungkan potongan-potongan,

²²James Popham & Eva L. Baker, *Teknik Mengajar Secara Sistematis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hlm. 29

²³Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia, 1987), hlm. 150 – 151

²⁴Suke Silvorius, *Op.cit*, hlm.46

bagian-bagian, unsur-unsur, dan sebagainya serta menyusunnya sedemikian rupa sehingga terbukalah pola atau struktur yang sebelumnya belum tampak jelas.²⁵

6) Evaluasi

Evaluasi menyangkut penilaian bahan dan metode untuk mencapai tujuan tertentu. Penilaian kuantitatif dan kualitatif diadakan untuk melihat sejauh mana bahan dan metode memenuhi kriteria tertentu. Kriteria yang digunakan itu boleh kriteria yang ditentukan oleh siswa sendiri, boleh juga ditentukan orang lain.²⁶

b. Ranah efektif.

1) Menerima (*receiving*)

Mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu. Kesediaan itu dinyatakan dalam memperhatikan sesuatu.²⁷ Dipandang dari segi pengajaran jenjang ini berhubung dengan menimbulkan, mempertahankan dan mengarahkan perhatian siswa. Hasil belajarnya bahwa sesuatu itu ada sampai kepada minat khusus dari pihak siswa.

2) Menjawab (*responding*)

Kemampuan ini bertalian dengan partisipasi siswa pada tingkat ini siswa tidak hanya menghadiri suatu fenomena tetapi juga mereaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Hasil belajar jenjang ini dapat menekankan kemauan untuk menjawab/kepuasan dalam menjawab.²⁸

3) Menilai (*Valuing*)

Mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu untuk membawa diri sesuai dengan penilaian itu,

²⁵James Popham & Eva L. Baker, *Op. cit.*, hlm. 30

²⁶*Ibid.* hlm. 31

²⁷Winkel, *Op.cit*, hlm. 152

²⁸H. Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2001), hlm. 117

kemampuan itu dinyatakan dalam suatu perkataan/tindakan perkataan atau tindakan itu tidak hanya sekali saja tetapi diulang kembali bila kesempatannya timbul, dengan demikian nampaklah adanya suatu sikap tertentu.²⁹

4) Organisasi (*organization*)

Dalam mempelajari nilai-nilai, siswa-siswa menghadapi situasi yang mengandung lebih dari satu nilai. Karena itu perlu siswa mengorganisasikan nilai-nilai itu menjadi suatu sistem sehingga nilai-nilai sejarah yang lebih memberikan pengarahannya. Hasil belajar bertalian dengan konseptualisasi suatu nilai (mengakui tanggung jawab tiap individu untuk memperbaiki hubungan-hubungan manusia) atau dengan organisasi suatu sistem nilai (merencanakan suatu pekerjaan untuk memenuhi kebutuhannya baik dalam hal keamanan ekonomi maupun pelayanan sosial).³⁰

c. Ranah Psikomotorik

Ranah Psikomotorik meliputi:³¹

1) Persepsi (*perception*)

Perception adalah penggunaan indra tubuh untuk memperoleh pegangan dalam membimbing kegiatan motoris.

2) Kesiapan (*set*)

Set adalah kesiapan yang bertindak.

3) Gerakan terbimbing (*guided response*)

Guided response adalah peniruan dan pengurangan tindakan yang konkret.

4) Gerakan yang terbiasa (*mechanism*)

Mechanism yaitu membiasakan tindakan-tindakan dan memvariasikan tindakan tersebut kearah yang lebih luas.³²

²⁹Winkel, *Op.cit*, hlm. 152

³⁰H. Daryanto, *Op.cit*, hlm. 117 – 118

³¹Cholidjah Hasan, *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*, (Surabaya: Al-Ikhlas, 1994), hlm. 135

Secara singkat dapat dikatakan, bahwa kemampuan psikomotorik ini menyangkut kegiatan fisik yang menyangkut kegiatan melempar, melekul, mengangkat, berlari dan sebagainya. Penguasaan kemampuan ini meliputi gerakan anggota tubuh yang memerlukan koordinasi saraf otot yang sederhana dan bersifat kasar menuju gerakan yang menuntut koordinasi syaraf otot yang lebih kompleks dan bersifat lancar.³³

2. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Secara global faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi 3 macam yaitu: faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar.

1) Faktor Internal Siswa

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek yakni : 1) aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah), 2) aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).

a. Aspek Fisiologis

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang / tidak berbekas.³⁴

Selain tonus jasmani, panca indra juga mempengaruhi belajar anak karena panca indra dapat dimisalkan sebagai pintu gerbang masuknya pengaruh ke dalam individu. Orang mengenal dunia sekitarnya dan belajar dengan mempergunakan panca inderanya.

³²Burhanudin Salam, *Pengantar Pedagogik, (Dasar-dasar Ilmu Mendidik)*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hlm. 92

³³*Ibid.*, hlm. 109 – 110

³⁴Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Rosdakarya Offset, 2002), hlm. 132

Baiknya berfungsinya panca indera merupakan syarat dapatnya belajar itu berlangsung dengan baik.³⁵

b. Aspek Psikologis

Menurut Ngalim Purwanto faktor psikologis yang mempengaruhi belajar antara lain :

1) Minat

Menurut Holland yang dikutip Slameto menyatakan "*Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activities for content*".³⁶ Dengan demikian minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Umpamanya siswa yang menaruh minat besar pada matematika karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah memungkinkan siswa belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

2) Bakat

Secara umum, bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

Dengan demikian sebetulnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ketinggian tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar bidang-bidang studi tertentu. Oleh karenanya adalah hal yang tidak bijaksana apabila orang tua memaksakan kehendaknya tanpa mengetahui bakat anaknya.³⁷

³⁵Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1995), hlm. 252

³⁶Slameto, *Belajar & Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), edisi revisi, hlm. 57

³⁷Muhibbin Syah, *Op.cit*, hlm. 136

3) Motivasi

Motivasi adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai sesuatu tujuan.³⁸ Motivasi dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu :

- a) Motivasi ekstrinsik: motivasi yang berfungsi karena adanya perangsang dari luar.
- b) Motivasi intrinsik: motivasi yang sudah ada dalam diri individu.

Motivasi bukanlah hal yang dapat diamati, tetapi adalah hal yang dapat disimpulkan adanya karena sesuatu yang dapat kita saksikan. Tiap aktivitas yang dilakukan oleh seseorang itu didorong oleh sesuatu kekuatan dari dalam diri orang itu. Kekuatan pendorong inilah yang disebut motivasi.³⁹

4) Kecerdasan (IQ)

Menurut L. M. Ierman Intelegensi adalah kemampuan berfikir dalam arti memikirkan hal-hal abstrak.⁴⁰ Kecerdasan atau intelegensi seseorang memberi kemungkinan bergerak dan berkembang dalam bidang tertentu dalam kehidupannya. Sampai di mana kemungkinan dapat direalisasikan tergantung pula kepada kehendak dan pribadi serta kesempatan yang ada. Untuk mengukur tingkat kecerdasan seseorang biasanya digunakan tes-tes intelegensi sehingga dapat terlihat bahwa intelegensi pada tiap-tiap orang / anak berbeda.⁴¹

5) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi / merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang, dan sebagainya baik secara

³⁸Mustaqim, *Ilmu Jiwa Pendidikan*, (t.kp: Andalan Kitam 2007), hlm. 57

³⁹Sumadi Suryabrata, *Op.cit*, hlm. 70

⁴⁰Mustaqim, *Op.cit*, hlm. 109

⁴¹Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Rosdakarya Offset, 1992), hlm. 57

positif maupun negatif. Sikap siswa yang positif, terutama kepada mata pelajaran merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar siswa tersebut. Sebaliknya sikap negatif siswa dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa tersebut.⁴²

2) Faktor eksternal siswa

Faktor eksternal siswa terdiri atas dua macam yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

a. Lingkungan Sosial

Menurut Ngalim Purwanto lingkungan sosial ialah semua orang atau manusia lain yang mempengaruhi kita.⁴³ Kehadiran orang atau orang lain pada waktu seseorang, sedang belajar banyak kali mengganggu belajar itu. Oleh karenanya faktor-faktor sosial bersifat mengganggu proses belajar dan prestasi-prestasi belajar. Biasanya faktor-faktor tersebut mengganggu konsentrasi, sehingga perhatian tidak dapat ditujukan kepada hal yang dipelajari/ aktivitas belajar itu semata-mata. Dengan berbagai cara faktor-faktor tersebut harus diatur, supaya belajar dapat berlangsung dengan sebaik-baiknya.⁴⁴

Lingkungan sosial meliputi keluarga, guru dan staf masyarakat dan teman. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua (keluarga). Sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan demografi keluarga (letak rumah). Semuanya dapat memberi dampak baik maupun buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.⁴⁵

b. Lingkungan Non Sosial

Kelompok faktor-faktor ini boleh dikata juga tak terbilang jumlahnya. Seperti misalnya: keadaan udara, suhu udara, cuaca,

⁴²Muhibbin Syah, *Op.cit.*, hlm. 135

⁴³Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Karya, 1988), hlm. 65

⁴⁴Sumadi Suryabrata, *Op.cit.*, hlm. 250-251

⁴⁵Muhibbin Syah, *Op.cit.*, hlm. 138

waktu, tempat (letak gedung), alat-alat yang dipakai untuk belajar (alat tulis menulis, alat peraga dan buku-buku). Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

Letak sekolah/ tempat belajar misalnya harus memenuhi syarat-syarat seperti ditempat yang tidak terlalu dekat dengan kebisingan, lalu bangunan itu harus memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan dalam ilmu kesehatan sekolah. Demikian pula alat-alat pelajaran harus diusahakan untuk memenuhi syarat menurut pertimbangan didaktis, psikologis dan paedagogis.⁴⁶

c. Faktor Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar dipahami sebagai segala cara/ strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Strategi berarti seperangkat langkah operasional yang direkayasa sedemikian rupa untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan belajar tertentu.

Faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses pembelajaran siswa tersebut. Sehingga semakin mendalam cara belajar siswa maka semakin baik hasilnya.⁴⁷

Setelah mengetahui pengertian hasil belajar dan pengaruhnya, perlu juga diketahui standar kompetensi mata pelajaran fisika sebagai bahan acuan untuk mengetahui ketercapaian ketuntasan hasil belajar. Standar kompetensi mata pelajaran fisika SMA/MA adalah kemampuan:

1. Mendemonstrasikan pengetahuan tentang pengukuran gejala-gejala alam dalam bekerja ilmiah, memecahkan masalah, bersikap ilmiah, dan berkomunikasi ilmiah;
2. Menerapkan konsep besaran fisika, menuliskan, dan menyatakannya dalam satuan SI dengan baik dan benar (meliputi lambang, nilai, dan satuan);

⁴⁶Sumadi Suryabrata, *Op.cit.*, hlm. 249-250

⁴⁷Muhibbin Syah, *Op.cit.*, hlm. 139

3. Mendeskripsikan gejala alam dalam cakupan mekanika klasik sistem diskret (partikel);
4. Memaparkan konsep tata surya dan jagat raya melalui penafsiran terhadap data dan informasi, serta menyadari pentingnya lingkungan alam semesta sebagai sumber energi kehidupan.
5. Menerapkan konsep dan prinsip kalor, konservasi energi, dan sumber energi dengan berbagai perubahannya dalam mesin kalor;
6. Menerapkan konsep dan prinsip gejala gelombang dan optika dalam menyelesaikan masalah;
7. Menerapkan konsep kelistrikan (baik statis maupun dinamis) dan kemagnetan dalam berbagai penyelesaian masalah dan berbagai produk teknologi;
8. Menerapkan konsep dan prinsip pada mekanika klasik sistem kontinu (benda tegar dan fluida) dalam penyelesaian masalah;
9. Menganalisis keterkaitan antara berbagai besaran fisis pada gejala kuantum dan menerapkan batas-batas berlakunya relativitas Einstein dalam paradigma fisika modern;
10. Menganalisis konsep fisika zat padat dan semikonduktor dalam menghasilkan produk teknologi elektronika;
11. Menunjukkan penerapan konsep fisika inti dan radioaktivitas dalam kehidupan sehari-hari dan teknologi.

C. Gerak Lurus

1. Tujuan pembelajaran gerak lurus

Dalam setiap pembelajaran metode dan media yang digunakan disesuaikan dengan tujuan pendidikan yang diharapkan, adapun tujuan dari pembelajaran fisika materi gerak lurus ini adalah siswa mampu:

- a. Menganalisis besaran-besaran fisika pada gerak dengan kecepatan konstan
- b. Menganalisis grafik gerak lurus dengan kecepatan konstan

- c. Menganalisis besaran-besaran fisika pada gerak dengan percepatan konstan
- d. Menganalisis grafik gerak lurus dengan percepatan konstan

2. Materi gerak lurus

Benda dikatakan bergerak jika kedudukan (posisi) benda berubah terhadap titik acuan yang dapat dipilih secara sembarangan. Tempat kedudukan titik-titik yang dilalui oleh benda yang bergerak disebut lintasan gerak. Gerak dan lintasan berupa garis lurus disebut gerak lurus.⁴⁸

Sebelum membahas lebih lanjut mengenai gerak lurus alangkah baiknya perlu dipahami beberapa pengertian dalam gerak lurus antara lain:

a. Posisi

Posisi adalah letak suatu benda pada suatu waktu tertentu terhadap suatu acuan tertentu.

b. Perpindahan

Didefinisikan sebagai perubahan posisi suatu benda dalam selang waktu tertentu.

$$\Delta \bar{x} = \bar{x}_2 - \bar{x}_1 \dots \dots \dots (II.1)$$

Di mana Δx = perpindahan benda (meter atau m)

x_1 = posisi awal benda (meter atau m)

x_2 = posisi akhir benda (meter atau m)

c. Jarak

Jarak adalah panjang lintasan yang dilalui oleh benda dalam selang waktu tertentu tanpa memperhatikan arah.

d. Kecepatan

Adalah perubahan posisi suatu benda dalam selang waktu tertentu tanpa memperhatikan arah.

e. Kecepatan sesaat

Kecepatan sesaat adalah kelajuan sesat besar dengan arah geraknya

⁴⁸Giancoli, Douglas C., *Fisika*, Jilid 1, terj. Cuk Imawan, (Jakarta: Erlangga, 1996), Ed. 4, hlm. 22.

$$v = \lim_{\Delta t \rightarrow 0} \frac{\Delta x}{\Delta t} \dots\dots\dots(\text{II.2})$$

f. Kelajuan rata-rata

Kelajuan rata-rata adalah hasil bagi antara jarak total yang ditempuh dengan selang waktu untuk menempuhnya. Kelanjutan termasuk besar skalar.

$$\text{Kelajuan rata-rata} = \frac{\text{jarak tempuh total}}{\text{selang waktu}} \dots\dots\dots(\text{II.3})$$

g. Kecepatan rata-rata

Kecepatan rata-rata adalah hasil bagi antara perpindahan dengan selang waktunya.⁴⁹

$$\text{kecepatan total} = \frac{\text{perpindahan}}{\text{selang waktu}} \Rightarrow \bar{v} = \frac{\Delta \bar{x}}{\Delta t} = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{t_2 - t_1} \dots\dots\dots (\text{II.4})$$

Dalam gerak lurus dibagi menjadi 2 macam yaitu Gerak Lurus Beraturan (GLB) dan Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB).

a. Gerak Lurus Beraturan (GLB)

Gerak Lurus Beraturan (GLB) adalah gerak lurus dengan kecepatan tetap, baik besar maupun arahnya. Pada benda yang bergerak lurus beraturan, kecepatan rata-ratanya sama dengan kecepatan sesaatnya yakni besar dan arahnya tetap. Dalam persoalan gerak lurus, arah vektor dapat dinyatakan dengan tanda positif atau tanda negatif.

Rumus kecepatan rata-rata dalam GLB adalah sebagai berikut:

$$\bar{v} = \frac{\Delta \bar{x}}{\Delta t} = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{t_2 - t_1} \dots\dots\dots(\text{II.5})$$

Dimana :

x_2 = kedudukan benda setelah waktu t_2 (meter atau m)

x_1 = kedudukan benda sebelum waktu t_1 (meter atau m)

t_2 = waktu akhir (sekon)

t_1 = waktu awal (sekon)

⁴⁹Marthen Kanginan, *Fisika Untuk SMA Kelas X*, (t.kp: Erlangga, 2002), hlm. 53-59

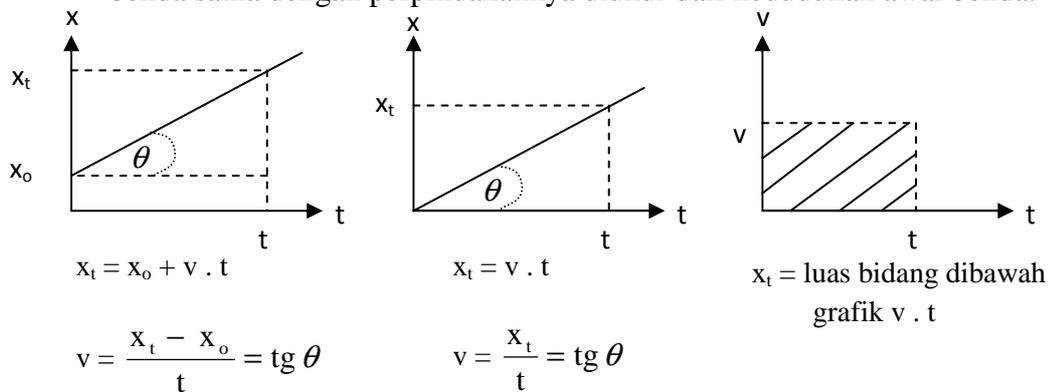
Karena kecepatan rata-rata sama dengan kecepatan sesaat, maka:

$$v = \bar{v} = \frac{x_2 - x_1}{t} \quad \dots\dots\dots(\text{II.6})$$

Untuk menentukan jarak yang ditempuh oleh benda selama waktu t pada gerak lurus beraturan adalah :

$$x_t = v \cdot t \quad \dots\dots\dots(\text{II.7})$$

Jelas bahwa pada gerak lurus beraturan, jarak yang ditempuh oleh benda sama dengan perpindahannya diukur dari kedudukan awal benda.



Gambar II. 1. : Grafik $x - t$ dan $v - t$ pada gerak lurus beraturan

b. Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB)

Gerak lurus berubah beraturan adalah gerak lurus dengan percepatan tetap baik besar maupun arahnya. Pada benda yang bergerak lurus berubah beraturan percepatan rata-ratanya sama dengan percepatan sesaatnya yakni besar dan arahnya tetap.

Kecepatan benda setelah waktu t dirumuskan :

$$v_t = v_0 + a \cdot t \quad \dots\dots\dots(\text{II.8})$$

Di mana v_0 = kecepatan awal (ms^{-1})

a = percepatan tetap (ms^{-2})

t = waktu (s)

Jika $v_0 = 0$ pada soal $t_0 = 0$, maka kecepatan benda setelah waktu t dirumuskan:

$$v_t = a \cdot t \dots\dots(\text{II.9})$$

Karena percepatannya tetap, maka kecepatan rata-rata dalam sembarang selang waktu sama dengan setengah dari jumlah kecepatan awal dan kecepatan akhir.

$$\bar{v} = \frac{1}{2}(v_o + v_t) \text{ dengan } v_t = v_o + a \cdot t$$

$$\bar{v} = \frac{1}{2}(v_o + v_o + a \cdot t)$$

$$\bar{v} = v_o + \frac{1}{2} a \cdot t \dots\dots\dots(\text{II.10})$$

Jika pada saat $t_o = 0$ kedudukan benda adalah x_o dan setelah waktu t kedudukan benda adalah x_t . Maka kecepatan rata-ratanya adalah

$$\bar{v} = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{t}$$

$$v_o + \frac{1}{2} a t = \frac{x_2 - x_1}{t} \text{ atau } x_t = x_o + v_o t + \frac{1}{2} a t^2$$

x_2 = kedudukan benda setelah waktu t (m)

x_1 = kedudukan awal (m)

v_o = kecepatan awal (ms^{-1})

a = percepatan tetap (ms^{-2})

t = waktu (s)

Untuk menentukan jarak yang ditempuh oleh benda selama waktu t , harus diambil $x_o = 0$ pada saat $t_o = 0$ sehingga rumus jarak pada gerak lurus berubah beraturan :

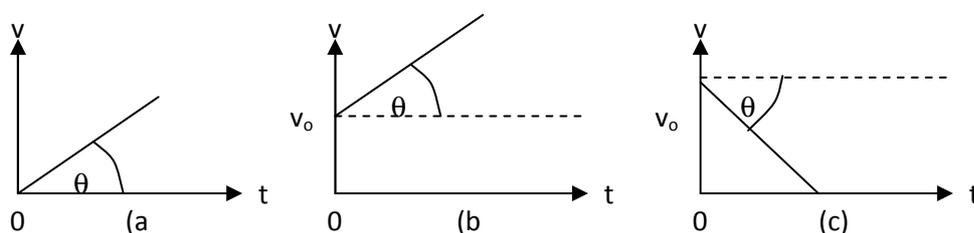
$$x_t = v_o t + \frac{1}{2} a t^2 \dots\dots\dots(\text{II.11})$$

Jika $v_t = v_o + a t$ digabungkan dengan rumus $x_t = v_o t + \frac{1}{2} a t^2$ dengan menghilangkan variabel waktu t , maka akan diperoleh persamaan.

$$v_t^2 = v_o^2 + 2 a x_t$$

Tabel II. 1. : Persamaan untuk GLBB⁵⁰

Variabel –variabel yang berhubungan	Persamaan
Kecepatan, waktu, percepatan	$v = v_0 + at$
Kecepatan awal, akhir dan rata-rata	$\bar{v} = \frac{1}{2}(v_0 + v)$
Jarak, kecepatan, waktu	$\Delta x = \bar{v} \cdot t = \frac{1}{2}(v_0 + v) \cdot t$
Jarak, percepatan, waktu	$\Delta x = v_0 \cdot t + \frac{1}{2} at^2$
Kecepatan, Jarak, percepatan,	$v^2 = v_0^2 + 2a \Delta x$
Catatan: $\Delta x = x - x_0$	



- (a) Grafik soal benda dari keadaan diam ($v_0 = 0$) dipercepat
 (b) Grafik benda dari keadaan bergerak ($v_0 \neq 0$) dan dipercepat
 (c) Grafik benda dari percepatan tertentu v_0 diperlambat

Gambar II. 2. : Grafik gerak lurus berubah beraturan⁵¹

D. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Skripsi “Media Pembelajaran Visual Pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik dan Prosesnya dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sains Kelas IV SD Negeri Sekaran 02 Semarang Tahun Pelajaran 2004/2005” oleh Reni Anggraeni, NIM: 4201401006, Mahasiswa FMIPA UNNES.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sains (yang meliputi hasil belajar kognitif, psikomotorik, dan afektif) siswa kelas VI SD Negeri Sekaran 02 Semarang Tahun 2004/2005 pada konsep perubahan lingkungan fisik dan prosesnya dengan menggunakan media pembelajaran visual dengan alat bantu gambar dan photography. Dari hasil penelitian dengan menggunakan metode penelitian tindakan

⁵⁰Marthen Kanginan, *Op.cit.*, hlm. 72

⁵¹*Ibid*, hlm. 132

kelas, pada siklus I, untuk hasil belajar kognitif keberhasilan kelasnya 85,7 %, untuk hasil belajar psikomotorik pada percobaan 1 keberhasilan kelasnya 57,1 %. Pada percobaan 2 keberhasilan kelasnya 71,4 %. Sedangkan hasil belajar afektif keberhasilan kelasnya 100%. Pada siklus II untuk hasil belajar kognitif keberhasilan kelasnya 92,9 %, untuk hasil belajar psikomotorik pada percobaan 1 keberhasilan kelasnya 78,6 %. Pada percobaan 2 keberhasilan kelasnya 85,7 %. Sedangkan hasil belajar afektif keberhasilan kelasnya 100%.

2. Skripsi “Penerapan Media Pembelajaran Visual Pada Siswa SMA YPE Semarang Pokok Bahasan Gaya Pegas Tahun Pelajaran 2005/2006” oleh Muhammad Nuh, NIM: 4214000041, Mahasiswa FMIPA UNNES.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar fisika yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran visual dapat meningkatkan hasil belajar mencapai 57%.

Dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran, masalah rendahnya mutu kegiatan proses belajar mengajar dapat ditingkatkan. Untuk itu penelitian sejenis perlu dilanjutkan guna mengetahui lebih lanjut peningkatan mutu kegiatan belajar mengajar yakni nilai hasil belajar atau keaktifan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar.

E. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan masih perlu dibuktikan kenyataannya secara empiris.⁵²

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

“Penggunaan media pembelajaran visual dalam pembelajaran fisika materi gerak lurus bagi siswa kelas X MA YPPA Cipulus Wanayasa Purwakarta secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar”.

⁵² Sutrisno Hadi, *Statistik*, jilid 2, (Yogyakarta : ANDI, 2001), hlm. 257.