STUDI MINAT DAN HASIL BELAJAR ANTARA METODE KLASIKAL POWERPOINT DENGAN METODE BERBANTU MEDIA FLASH PADA SISWA KELAS VIII SMPN 2 BOJA

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Oleh:

Arif Jati Atmaja NIM. 5302411101

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2015

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Studi Minat dan Hasil Belajar antara Metode Klasikal Powerpoint dengan Metode Berbantu Media Flash pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Boja" bebas plagiat, dan apabila di kemudian hari terbukti terdapat plegiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Semarang, Oktober 2015

METERAI TEMPEL 6000

Arif Jati Atmaja

NIM 5302411101

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Studi Minat dan Hasil Belajar antara Metode Klasikal dengan Metode Penggunaan Media Berbasis Flash pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Boja", ditulis oleh Arif Jati Atmaja, NIM; 5302411101 telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 5 Oktober 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Elektro	Dosen Pembimbing
Drs. Suryono, M.T.	Dr. H. M. Harlanu, M.Pd.
NIP. 19550316 198503 1 001	NIP. 19660215 1991021 001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

iii

PENGESAHAN

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Studi Minat dan Hasil Belajar antara Metode Klasikal Powerpoint dengan Metode Berbantu Media Flash pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Boja" telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang pada tanggal 5 bulan November tahun 2015.

Oleh

Nama : Arif Jati Atmaja
NIM : 5302411101
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Panitia:

Ketua

Drs. Suryono, M.T.
NIP 195503161985031001

Sekretaris

Feddy Setio P. S.Pd., M.T.
NIP 197808222003121002

Penguji I

Drs. Sutarno M.T.
NIP 195510051984031001

Penguji II

Drs. R. Kartono M.Pd.
NIP 195506121985031003

Penguji III/ Pembimbing

Dr. Ir. M. Harlanu, M.Pd.
NIP 196602151991021001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik

Dr. H. Nur Qudus M.T.
NIP 196911301994031001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. *Tiada doa yang paling indah selain doa agar skripsi ini cepat selesai.*
2. *Berdoa tanpa berusaha, kosong. Berusaha tanpa berdoa, sombong.*
3. *Nafsu dan kesombongan adalah iblis dalam diri. Jika kamu tidak dapat mengendalikannya, maka mereka akan mengendalikanmu.*
4. *Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita terjatuh (Confusius)*
5. *Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan (QS. Al-insyirah: 5-6)*

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT

Dan sholawat kepada Muhammad SAW

Karya ini kupersembahkan kepada:

Bapakku (Bapak Sudamto), Ibuku (Ibu Sri Lestari R)

dan seluruh keluarga besarku

Terimakasih untuk doa ,kasih sayang, dan dorongan untuk terus bersemangat.

Almamaterku

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya serta sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Atas petunjuk dan pertolongan-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Studi Minat dan Hasil Belajar antara Metode Klasikal Powerpoint dengan Metode Berbantu Media Flash pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Boja".

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan sumbang saran dari segala pihak, oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Fathur Rokhman, M.Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. H. Nur Qudus, M.T. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang;
3. Dr. H. Muhammad Harlanu, M.Pd. Dosen Pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan, saran dan arahan dalam penyusunan skripsi ini;
4. Asikin, M.Pd. Kepala SMP Negeri 2 Boja yang telah memberi izin penelitian;
5. Sri Kadarsih, S.Kom dan Agus Triono, S.Pd. Guru mata pelajaran TIK kelas VIII SMP Negeri 2 Boja yang telah membimbing selama penelitian;
6. Seluruh dosen, karyawan, dan keluarga besar Jurusan Teknik Elekro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang;
7. Keluarga dan sahabat-sahabatku (Eka, Tari, Wahid, Fian, Wening, Ma'arifatun, Rani, Siti, Mike, Lutfi, Zaky, Agus) yang selalu mendukung, membantu, menemani dan memberikan doa;
8. Seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Terima kasih.

Semarang, Oktober 2015

Penulis,

ABSTRAK

Atmaja, Arif Jati. 2015. *Studi Minat dan Hasil Belajar antara Metode Klasikal Powerpoint dengan Metode Berbantu Media Flash pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Boja*. Skripsi, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. H. Muhammad Harlanu, M.Pd.

Kata kunci : hasil belajar, media berbasis flash, metode klasikal, minat siswa

Perencanaan pembelajaran yang baik mendapatkan hasil sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan obeservasi di SMPN 2 Boja, proses pembelajaran telah dilakukan dengan perencanaan yang sesuai, namun hasil yang didapatkan tidak selalu sesuai dengan yang diharapkan. Hasil belajar yang rendah dapat disebabkan oleh berbagai kemungkinan seperti minat siswa terhadap pembelajaran. Dengan adanya variasi dan pemanfaatan media berbasis flash diharapkan dapat memunculkan minat siswa, daripada hanya menggunakan metode pembelajaran klasikal seperti pembelajaran biasanya. Penelitian ini bertujuan mengetahui minat dan hasil belajar siswa dengan menerapkan variasi pembelajaran dan sebagai pertimbangan pengajar untuk pemilihan metode pembelajaran yang lebih baik untuk kedepannya.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen. Desain yang digunakan adalah *true experimental design* dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII SMPN 2 Boja tahun ajaran 2014/2015. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII A sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII B sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi, tes, dan angket.

Hasil menunjukkan minat siswa menggunakan metode klasikal sebesar 70.2% , sedangkan minat siswa menggunakan media berbasis flash sebesar 73.5%. Hasil belajar siswa menggunakan metode klasikal sebesar 79.8387, sedangkan hasil belajar siswa menggunakan media berbasis flash sebesar 84.06425. Berdasarkan hasil minat siswa diketahui terdapat perbedaan minat siswa antara menggunakan metode klasikal dengan menggunakan media berbasis flash dengan diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel} \Leftrightarrow 1.979759 \geq 1.67$. Sedangkan untuk hasil belajar siswa diketahui hasil belajar siswa menggunakan media berbasis flash lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan metode klasikal, dengan diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel} \Leftrightarrow 2.24859862 \geq 1.67$. Hasil analisis regresi diketahui bahwa terdapat pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan metode klasikal dengan $\hat{Y} = 28.872 + 0.7261X$, nilai $r_{xy} = 0.61336$, $I = 0.3765$, kemudian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} \Leftrightarrow 0.4.1849 > 2.0452$, serta terdapat pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media berbasis flash dengan $\hat{Y} = 38.68 + 0.6177X$, nilai $r_{xy} = 0.5673$, $I = 0.3219$, kemudian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} \Leftrightarrow 3.7735 > 2.0423$. Disarankan pengajar menguasai pengembangan media sebagai variasi belajar untuk meningkatkan minat siswa sehingga tercapainya hasil belajar yang lebih baik.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
PERNYATAAN ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
PENGESAHAN iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN v
PRAKATA vi
ABSTRAK vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
BAB I 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 5
1.3 Rumusan Masalah 6
1.4 Tujuan Penelitian 7
1.5 Manfaat Penelitian 7
1.6 Batasan Istilah 8
1.6.1 Minat Siswa 8
1.6.2 Hasil Belajar 8
1.6.3 Metode Klasikal 9
1.6.4 Media Berbasis Flash 9
1.7 Batasan Masalah 10
BAB II 11
2.1 Landasan Teori 11
2.1.1 Belajar 11
2.1.1.1. Tujuan Pembelajaran 14
2.1.1.2. Materi Pembelajaran 15
2.1.1.3. Metode Pembelajaran 16
2.1.1.4. Media Pembelajaran 18
2.1.1.5. Pengukuran dan Evaluasi 20

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Halaman

2.1.2 Minat 20
2.1.2.1. Indikator Minat 22
2.1.2.2. Cara Menumbuhkan Minat 23
2.1.3 Hasil Belajar 24
2.1.3.1. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 27
2.1.4 Metode Klasikal 30
2.1.4.1. Metode Ceramah 31
2.1.4.2. Metode Tanya Jawab 33
2.1.5 Media Berbasis Flash 35
2.2 Materi Rumus dan Fungsi Microsoft Excel 007 37
2.1.6 Menerapkan Formula dan Fungsi 37
2.1.6.1 Perhitungan 37
2.1.6.2 Rumus dan Fungsi 39
2.3 Penelitian Relevan 46
2.4 Kerangka Berfikir 51
2.5 Hipotesis 52
BAB III 54
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian 54
3.2 Populasi dan Sampel 54
3.2.1 Populasi 54
3.2.2 Sampel 55
3.3 Variabel 55
3.4 Desain Penelitian 56
3.5 Prosedur Penelitian 57
3.5.1 Pelaksanaan Penelitian 57
3.5.1.1. Tahap Pendahuluan 57
3.5.1.2. Tahap Persiapan 57
3.5.1.3. Tahap Penelitian 59
3.6 Pengumpulan Data 60
3.6.1 Angket 60
3.6.2 Tes 61
3.6.3 Dokumentasi 62

Halaman

3.7 Analisis Instrumen 62
3.7.1 Validitas 62
3.7.2 Reliabilitas 64
3.7.3 Daya Pembeda 65
3.7.4 Tingkat Kesukaran 66
3.7.5 Penentuan Instrumen 68
3.8 Analisis Hasil Penelitian 69
3.8.1 Analisis Data Awal 69
3.8.1.1. Uji Normalitas 70
3.8.1.2. Uji Homogenitas 72
3.8.2 Analisis Data Akhir 73
3.8.2.1. Uji Normalitas 74
3.8.2.2. Uji Homogenitas 75
3.8.2.3. Uji Hipotesis I (Minat Siswa) 75
3.8.2.4. Uji Hipotesis II (Hasil Belajar Siswa) 76
3.8.2.5. Uji Hipotesis III (Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar) 77
3.8.2.6. Uji Hipotesis IV (Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar) 79
BAB IV 80
4.1 Hasil Penelitian 80
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian 80
4.1.2 Hasil Analisis Data Akhir 80
4.1.2.1. Uji Normalitas 81
4.1.2.2. Uji Homogenitas 81
4.1.2.3. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar 82
4.1.2.4. Hasil Minat Siswa 83
4.1.2.5. Uji Hipotesis I (Uji Kesamaan Dua Rata-Rata) Minat Siswa. 85
4.1.2.6. Uji Hipotesis II (Uji Kesamaan Dua Rata-Rata) Hasil Belajar 86
4.1.2.7. Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Siswa (Kontrol) 86
4.1.2.8. Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Siswa (Eksperimen) 87
4.2 Pembahasan 88
4.2.1 Pelaksanaan 89
4.2.2 Minat Siswa 91
4.2.3 Hasil Belajar Siswa 93

Halaman

4.2.4 Pengaruh Minat Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa.....93
4.2.5 Kendala Penelitian 97
BAB V.....99
5.1 Simpulan.....99
5.2 Saran.....101
DAFTAR PUSTAKA 102
LAMPIRAN.....105

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

Halaman

Tebel 2. 1. Istilah-istilah dalam Adobe Flash 36
Tebel 2. 2. Spesifikasi Minimal untuk Menjalankan Adobe Flash 37
Tebel 2. 3. Operator Aritmatika 38
Tebel 2. 4. Operator Perbandingan 38
Tebel 2. 5. Fungsi Matematik 40
Tebel 2. 6. Fungsi Statistik 41
Tebel 2. 7. Fungsi Logika 42
Tabel 3. 1. Populasi Penelitian 54
Tabel 3. 2. Desain Penelitian 56
Tabel 3. 3. Langkah-langkah Tahap Penelitian 59
Tabel 3. 4. Kategorisasi Tingkat Daya Pembeda Butir Soal 66
Tabel 3. 5. Kategorisasi Tingkat Kesukaran Butir Soal 67
Tabel 3. 6. Kisi-kisi Angket Minat Siswa 68
Tabel 3. 7. Kategorisasi Tingkat Minat Siswa 68
Tabel 3. 8. Pedoman Kategorisasi Interpretasi Koefisien Korelasi 78
Tabel 4. 1. Data Hasil Tes Pretest dan Posttest Siswa 83
Tabel 4. 2. Tabel Presentase Minat Siswa 84

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2. 1. Operator Matematik..... 40
Gambar 2. 2. Latihan Matematik..... 41
Gambar 2. 3. Operator Statistik..... 42
Gambar 2. 4. Kerangka Berfikir..... 52
Gambar 4. 1. Grafik Nilai Pretest dan Posttest Siswa..... 83
Gambar 4. 2. Grafik Indikator Minat Siswa..... 84

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Silabus Pembelajaran TIK Semester II 2014/2015.....106
Lampiran 2 RPP TIK Materi Rumus dan Fungsi Microsoft Excel 2007.....109
Lampiran 3 Presensi Siswa Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol 127
Lampiran 4 Uji Normalitas Data Awal 129
Lampiran 5 Uji Homogenitas Data Awal.....131
Lampiran 6 Validitas Soal Uji Coba 133
Lampiran 7 Reliabilitas Soal Uji Coba 135
Lampiran 8 Taraf Kesukaran 137
Lampiran 9 Daya Pembeda 138
Lampiran 10 Hasil Validitas Soal Uji Coba.....139
Lampiran 11 Validitas Angket Uji Coba 141
Lampiran 12 Reliabilitas Angket Uji Coba.....143
Lampiran 13 Hasil Validitas Angket Uji Coba 145
Lampiran 14 Soal Pretest-Posttest 146
Lampiran 15 Kunci Jawaban.....149
Lampiran 16 Angket Minat Siswa 150
Lampiran 17 Hasil Nilai Pretest-Posttest 153
Lampiran 18 Hasil Nilai Skor Angket 154
Lampiran 19 Uji Normalitas Data Akhir Hasil Belajar 155
Lampiran 20 Uji Homogenitas Data Akhir Hasil Belajar.....157
Lampiran 21 Uji T-Test Hasil Belajar 159
Lampiran 22 Uji Normalitas Data Akhir Minat Siswa 161
Lampiran 23 Uji Homogentas Data Akhir Minat Siswa.....163
Lampiran 24 Uji T-Test Minat Siswa 165
Lampiran 25 Analisis Regresi Kelas Kontrol 167
Lampiran 26 Analisis Regresi Kelas Eksperimen.....172
Lampiran 27 Screenshot Media Flash.....177
Lampiran 28 Ahli Media.....178

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Halaman

Lampiran 29 Ahli Materi 182
Lampiran 30 Validitas Media.....190
Lampiran 31 Penetapan Dosbing 191
Lampiran 32 Usulan Pembimbing 192
Lampiran 33 Usulan Topik Skripsi 193
Lampiran 34 Permohonan Ijin Observasi 194
Lampiran 35 Keterangan Observasi.....195
Lampiran 36 Permohonan Ijin Penelitian 196
Lampiran 37 Keterangan Penelitian.....197
Lampiran 38 Dokumentasi.....198
Lampiran 39 Harga Kritis D 199
Lampiran 40 Tabel Z.....200
Lampiran 41 Tabel X 201
Lampiran 42 Tabel R 202
Lampiran 43 Kisi-Kisi Soal Pretest-Posttest.....203

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Undang Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sedangkan menurut Purwanto (2014: 45), belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan prilaku pada individu yang belajar. Perubahan prilaku ini merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

Hasil belajar yang maksimal dapat diperoleh, maka dipelukan perencanaan dalam pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang baik maka akan mendapatkan hasil sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Namun apabila suatu rencana pembelajaran telah ditetapkan, tetapi hasilnya tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran maka masalah akan muncul.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 2 Boja. Dimana pengamatan dilakukan pada saat melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) selama kurang lebih 3 bulan, mulai bulan Agustus sampai dengan Oktober 2014 di SMP Negeri 2 Boja dan observasi selanjutnya pada 10 Februari

2015. Proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), pembelajaran sudah dilakukan dengan baik. Pembelajaran menekankan pemahaman materi diharapkan siswa dapat menggenali dan memahami pembelajaran dengan baik sehingga diharapkan siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Peran guru sangatlah dibutuhkan dan menjadi inti dari sumber informasi yang didapat siswa. Dengan pengalaman belajar yang didapatkan siswa tersebut seharusnya mereka mendapatkan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Alternatif pembelajaran telah dilakukan guru dengan mengkombinasikan pembelajaran dengan alat bantu media presentasi *powerpoint* sebagai pengganti papan tulis dan mempermudah siswa menggambarkan apa yang disampaikan oleh guru, meskipun tidak selalu menggunakan media tersebut pada tiap pertemuan. Dengan cara ini diharapkan siswa lebih mengerti tentang materi yang disampaikan dan mendapatkan hasil yang maksimal, namun nyatanya tidak.

Pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pemanfaatan media sangatlah berperan besar dalam proses pembelajarannya. Alat bantu berupa media diharapkan akan merubah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan minat siswa sehingga siswa lebih bersemangat dan mempunyai keinginan kuat untuk belajar. Namun pembelajaran ini harus dilaksanakan dengan media pembelajaran yang optimal. Dengan proses pembelajaran yang optimal dan menyenangkan diharapkan dapat memunculkan minat siswa dan pada akhirnya akan berdampak baik dengan tingginya nilai hasil belajar siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kondisi sekolah yang berada di wilayah pinggir Kab. Kendal, tentu berbeda dengan sekolah yang berada pada wilayah kota. Masalah sarana dan prasarana pendukung pelajaran harus dimaksimalkan untuk mendukung tercapainya tujuan. Kendala lainnya yaitu kondisi siswa wilayah setempat tentu berbeda, serta kondisi sekolah terutama ruang komputer tentu berbeda pula. Keterbatasan jumlah komputer harus dapat dimanfaatkan dengan baik agar hasilnya lebih maksimal. Disamping mampu memanfaatkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia (Arsyad, 2014: 2).

Masalah yang muncul yaitu kurang bervariasinya media yang digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan ketercapian hasil belajar yang kurang memuaskan, tingkat pemahaman siswa yang diharapkan tinggi namun ternyata tidak sesuai dengan yang diharapkan. Selain memaksimalkan media yang akan digunakan, namun guru juga harus dapat mamaksimalkan kondisi keadaan sekolah sehingga keadaan dan kondisi siswa, agar siswa dapat lebih memahami peembelajarannya.

Menyikapi permasalahan ini, menurut Hamalik yang dikutip dalam Arsyad (2014:2) untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, meliputi: (a) media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (b) fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (c) seluk beluk proses belajar, (d) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (e) nilai dan manfaat media pendidikan dalam pengajaran, (f) pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (g) berbagai

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

jenis alat dan teknik media pendidikan, (h) media pendidkan dalam setiap mata pelajaran, dan (i) usaha inovasi dalam media pendidikan.

Menurut Sudjana (2014: 73), tentang kegiatan belajar klasikal, artinya semua siswa dalam waktu yang sama mengerjakan kegiatan belajar yang sama. Ini dapat diartikan bahwa kegiatan yang diterapkan di sekolah ini merupakan pembelajaran klasikal. Sedangkan apabila kegiatan tersebut dilakukan tanpa ada perubahan maka hasil belajar siswa tidak maksimal. Menurut Hanmalik yang dikutip Arsyad (2014: 4), hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Dalam bidang pembelajaran maka alat bantu yang paling tepat adalah media pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat maka diharapkan hasil akan sesuai dengan harapan. Dengan memanfaatkan media berbasis *flash* diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut Hamalik yang dikutip oleh Arsyad (2014: 19), bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Tanner & Tanner yang dikutip oleh Slameto (2010: 181), disamping memanfaatkan minat yang telah ada, menyarankan agar para pengajar juga berusaha membentuk minat minat baru pada diri siswa.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk mencoba melakukan penelitian berjudul **“Studi Minat dan Hasil Belajar antara Metode**

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Klasikal Powerpoint dengan Metode Berbantu Media Flash pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Boja"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasikan permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Ketercapian hasil belajar yang kurang memuaskan, tingkat pemahaman siswa yang diharapkan tinggi namun ternyata tidak sesuai dengan yang diharapkan.
2. Hasil belajar yang rendah disebabkan oleh berbagai kemungkinan seperti minat siswa terhadap pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa yang rendah dapat diartikan bahwa siswa kurang berminat terhadap pembelajaran.
4. Minat siswa yang tinggi diharapkan berdampak pada pencapaian hasil belajar yang tinggi.
5. Pemanfaatan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, disamping untuk memperlancar hubungan komunikasi dalam pembelajaran.
6. Pemanfaatan media tidak selalu dilakukan, apabila kegiatan tersebut dilakukan tanpa ada perubahan maka hasil belajar siswa tidak maksimal.
7. Kurang maksimalnya pemanfaatan media untuk mendukung aktifitas pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.
8. Kondisi lokasi, dan sarana perlu dimaksimalkan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

9. Kegiatan cenderung berpusat pada guru, perlu adanya variasi dan pemanfaatan media secara optimal agar dapat memunculkan minat siswa guna tercapainya hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat minat siswa dengan pembelajaran menggunakan metode klasikal?
2. Bagaimana tingkat minat siswa dengan pembelajaran menggunakan media berbasis flash?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan metode klasikal?
4. Bagaimana hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan media berbasis flash?
5. Apakah terdapat perbedaan minat siswa antara menggunakan metode klasikal dengan menggunakan media berbasis flash?
6. Apakah hasil belajar siswa menggunakan metode klasikal lebih baik dibandingkan menggunakan media berbasis flash?
7. Apakah terdapat pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan metode klasikal?
8. Apakah terdapat pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media berbasis flash?

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana minat siswa dengan pembelajaran menggunakan metode klasikal.
2. Mengetahui bagaimana minat siswa dengan pembelajaran menggunakan media berbasis flash.
3. Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan metode klasikal.
4. Mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dengan pembelajaran menggunakan media berbasis flash.
5. Mengetahui perbedaan minat siswa antara menggunakan metode klasikal dengan media berbasis flash.
6. Mengetahui bahwa media berbasis flash dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode klasikal.
7. Mengetahui pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan metode klasikal.
8. Mengetahui pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media barbasis flash.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1) Membantu siswa dalam proses pembelajaran TIK melalui penggunaan media berbasis Flash.
2) Mampu meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran TIK.

b. Manfaat Bagi Guru

1) Membantu guru untuk mentransfer pelajaran TIK melalui media berbasis Flash.
2) Mendorong guru untuk kreatif dalam memanfaatkan media Berbasis Flash sebagai media pembelajaran TIK

1.5.2 Secara Teoritis

a. Menambah pengetahuan peneliti tentang pemanfaatan media berbasis Flash sebagai media pembelajaran TIK.
b. Memberi sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dan memberi konstribusi ilmiah terhadap ilmu pendidikan khususnya TIK

1.6 Batasan Istilah

1.6.1 Minat Siswa

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas , tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat (Slameto, 2010: 180).

1.6.2 Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2014: 45), belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan prilaku pada individu yang belajar. Perubahan prilaku ini merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar.

1.6.3 Metode Klasikal

Istilah klasikal (Erman, dkk. 2001) yang dikutip oleh Fida, bisa diartikan sebagai secara klasik yang menyatakan bahwa kondisi yang sudah lama terjadi, bisa diartikan sebagai bersifat kelas. Jadi pembelajaran klasikal berarti pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan dikelas selama ini, yaitu pembelajaran yang memandang siswa berkemampuan tak berbeda sehingga mereka mendapat pelajaran secara bersama, dengan cara yang sama dalam satu kelas sekaligus. Serta, kegiatan mengajar seorang guru dapat menggabungkan beberapa metode sekaligus, misalnya ceramah dengan tanya jawab untuk sebuah kombinasi.

Dalam penelitian ini pengajar menganggap siswa berkemampuan sama didalam kelas, sehingga penyampaian materi dilakukan dengan sebuah kombinasi antara metode ceramah disertai tanya jawab dengan alat bantu slide presentasi. Pengajar menyampaikan materi didepan kelas dengan asumsi semua siswa dapat menerima materi ajar sama baiknya.

1.6.4 Media Berbasis Flash

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” , “perantara” , “pengantar”. Ini dapat diartikan media merupakan bentuk usaha sebagai perantara atau pengantar antara komunikan dengan penerima (Arsyad, 2014: 3). *Flash* adalah sebuah program yang dapat gunakan untuk membuat suatu program baru atau sebuah animasi, hiburan, *web script* dan komponen-komponen lainnya. Script yang digunakan dalam pembuatan media berbasis *flash* ini adalah *Actionscript 3.0*.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menggunakan metode media berbasis *flash*, dimana pengajar memandang siswa mempunyai kemampuan memahami materi dengan cara berbeda-beda antara tiap siswa. Pengajar menempatkan media untuk tiap-tiap komputer untuk dapat dimanfaatkan siswa sesuai kebutuhannya. Siswa secara mandiri dapat mencari tau bagian-bagian yang tidak meraka pahami, dimana ketidakpahaman antara siswa berbeda.

1.7 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Penelitian dilakukan untuk mengetahui minat siswa dan hasil belajar siswa yaitu dari aspek kognitif siswa.
2. Objek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP N 2 Boja
3. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah materi rumus dan fungsi Microsoft Excel 2007.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto 2010: 2). Hasil dari interaksi dengan lingkungannya sehingga merubah tingkah laku seseorang. Perubahan diri dalam diri seseorang sangat banyak sekali jenis dan sifatnya, tidak semua perubahan diri seseorang dikategorikan arti belajar.

Hakekat belajar adalah suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi dan factor-faktor lain berdasarkan pengalaman, Galloway dalam Winastwan dan Sunarto (2010: 1). Menurut Morgan dalam Winastwan dan Sunarto (2010: 1), mengatakan suatu kegiatan dikatakan belajar apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Belajar adalah perubahan tingkah laku
2. Perubahan terjadi karena latihan dan pengalaman, bukan karena pertumbuhan
3. Perubahan harus bersifat permanen dan tetap ada dalam kondisi waktu yang cukup lama.

Aktivitas guru untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal disebut dengan kegiatan pembelajaran (Winastwan dan Sunarto 2010: 1). Dengan kata lain pembelajaran adalah proses membuat orang menjadi belajar. Guru bertugas menciptakan kondisi dimana kondisi tersebut dapat membantu orang untuk belajar. Guru dapat memanipulasi lingkungan belajarnya yang membuat siswa mudah mengerti apa yang disampaikan oleh guru dan akan berdampak pada perubahan tingkah laku sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Menurut Winastwan dan Sunarto (2010: 15), deskripsi singkat tentang hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh penguasaan kompetensi baru secara permanen, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Morgan dk dalam Winastwan dan Sunarto (2010: 15), Belajar adalah setiap perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman.

Menurut Snelbecker dalam Winastwan dan Sunarto (2010: 16), menyimpulkan definisi belajar adalah

1. Belajar harus mencakup tingkah laku
2. Tingkah laku tersebut harus berubah dari tingakat yang paling sederhana sampai yang kompleks
3. Proses perubahan tingkah laku tersebut harus dapat dikontrol sendiri atau dikontrol oleh faktor faktor eksternal.

Menurut Winkel dalam Winastwan dan Sunarto (2010: 16), belajar adalah suatu aktifitas mental/ psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan sikap-sikap. Menurut Thursan Hakim dalam Winastwan dan Sunarto (2010: 16), mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya piker, dan lain lain. Apabila seseorang telah belajar maka secara tidak langsung pasti terjadi perubahan dalam dirinya, namun jika perubahan belum terjadi maka belum dapat disebut belajar.

Menurut Noehi Nasution dalam Winastwan dan Sunarto (2010: 16), belajar diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil terbentuknya respon utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya perilaku baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau adanya perubahan sementara karena suatu hal.

Menurut Winastwan dan Sunarto (2010: 16), ciri ciri kegiatan yang disebut belajar adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk mengadakan perubahan kompetensi baru yang sebelumnya tidak dimilikinya.
2. Kompetensi yang dimiliki sebagai hasil belajar adalah relative tetap.
3. Adanya usaha dari pelaku belajar.
4. Usaha yang dilakukan dengan cara berinteraksi dengan lingkungan.

Jadi dari definisi yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya ditandai oleh

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

perubahan sikap dan tingkah laku yang bertahan lama, bersumber dari pengalaman sehingga terjadi perubahan pada diri seseorang.

2.1.1.1. Tujuan Pembelajaran

Setiap kegiatan pembelajaran pasti mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Untuk tercapainya suatu tujuan seharusnya proses pembelajaran selalu diarahkan menuju tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu perumusan tujuan sangatlah penting sebelum memulai proses pembelajaran. Hal ini menentukan akan diarahkan kemana pembelajaran tersebut.

Menurut Sudjana (2014: 58), tujuan instruksional (tujuan proses belajar dan mengajar) adalah rumusan pernyataan mengenai kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan dimiliki/dikuasai siswa setelah ia menerima proses pengajaran. Tujuan pengajaran adalah niat atau harapan yang harus dicapai oleh siswa. Dengan kata lain adalah hasil belajar yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah mereka diberikan pengajaran oleh guru.

Menurut Sanjaya (2011: 64), ada beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan dalam merancang suatu program pembelajaran.

1. Rumusan tujuan yang jelas dapat digunakan untuk mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil manakala siswa dapat mencapai tujuan secara optimal.
2. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai pedoman dan panduan kegiatan belajar siswa. Tujuan yang jelas dan tepat dapat membimbing siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Tujuan pembelajaran dapat membantu dalam mendesain sistem pembelajaran. Artinya tujuan yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi pelajaran, metode, dan strategi pembelajaran, alat, media, dan sumber belajar serta dalam menentukan dan merancang alat evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar siswa.
4. Tujuan pembelajaran dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batas batas dan kualitas pembelajaran. Artinya melalui penetapan tujuan, guru bisa mengontrol sampai mana siswa telah menguasai kemampuan kemampuan sesuai dengan tujuan dan tuntutan kurikulum yang berlaku.

Dalam dunia pendidikan tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional merupakan tujuan yang paling khusus. Menurut Sanjaya (2011: 68), tujuan pembelajaran yang merupakan bagian dari tujuan kurikuler, dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang harus dimiliki oleh anak didik setelah mereka memperlajari bahasan tertentu dalam bidang studi tertentu dalam satu kali pertemuan.

2.1.1.2. Materi Pembelajaran

Menurut Sudjana (2014: 66), materi pembelajaran atau bahan pelajaran adalah isi yang diberikan pada siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Bahan pelajaran pada hakikatnya adalah isi dari mata pelajaran atau bidang studi yang diberikan kepada siswa sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Secara umum sifat bahan pelajaran dapat dibedakan menjadi empat kategori, yakni fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan.

Menurut Sudjana (2014: 66), definisi dari keempat kategori sebagai berikut:

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1. Fakta adalah sifat dari suatu gejala, peristiwa, benda, yang wujudnya dapat ditangkap oleh panca indra manusia. Fakta dapat dipelajari dalam bentuk lambing, kata-kata, istilah-istilah, pernyataan sifat dan lain lain.
2. Konsep atau pengertian yakni, serangkaian perangsang yang mempunyai sifat-sifat yang sama. Suatu konsep dibentuk melalui pola unsur bersama diantara anggota kumpulan atau rangkaian. Dengan demikian hakikat konsep adalah klasifikasi dari pola yang bersamaan.
3. Prinsip adalah pola antara hubungan fungsional dari beberapa konsep.
4. Keterampilan adalah pola kegiatan yang bertujuan, yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi yang dipelajari. Keterampilan dibedakan menjadi dua yaitu psikomotor (fisik) dan intelektual.

Menurut Sudjana (2014: 71), dalam menetapkan pilihan, hendaknya guru memperhatikan:

1. Tujuan pengajaran. Hanya bahan yang serasi dan menunjang tujuan yang perlu diberikan oleh guru.
2. Urgensi bahan. Artinya bahan itu penting untuk diketahui oleh siswa.
3. Tuntutan kurikulum. Artinya, secara maksimal bahan itu wajib diberikan sesuai dengan tututan kurikulum.
4. Nilai kegunaan. Artinya, bahan itu mempunyai manfaat bagi siswa dalam kehidupan sehari hari.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.1.3. Metode Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan komponen pendidikan yang sangat penting dan tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Strategi sendiri dapat

diartikan sebagai upaya maksimal untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Kemp dalam Sanjaya (2011: 126), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Senada dengan pendapat diatas, menurut Dick dan Carey dalam Wina Sanjaya (2011: 126) menyebutkan bahwa strategi pembelajaran itu adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.

Menurut J. R. David dalam Sanjaya (2011: 126), didalam dunia pendidikan , strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Jadi, dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Menurut Sanjaya (2011: 126), Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah diterapkan. Menurut Sanjaya (2011: 127), Strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan kata lain, strategi adalah *a plan of operation achieving something;* sedangkan metode adalah *a way in achieving something*.

Teknik adalah cara yang dilakukan seseorang dalam rangka mengimplementasikan suatu metode. Sedangkan Taktik adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu (Sanjaya 2011: 127). Bagaimana menjalankan suatu strategi pembelajaran tergantung bagaimana

penggunaan metode pembelajaran yang akan diterapkan. Pemilihan penggunaan metode yang dianggap sesuai dapat menggunakan teknik tertentu, dan saat menggunakan teknik maka guru memungkinkan dapat menggunakan taktik berbeda-beda. Keberhasilan kegiatan pembelajaran tidak lepas dari pemilihan dan penerapan strategi metode teknik dan taktik yang sesuai dan tepat.

2.1.1.4. Media Pembelajaran

Menurut Criticos dalam Daryanto (2013: 5), media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Menurut Hamalik yang dikutip oleh Arsyad (2014: 19), bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Menurut Daryanto (2013: 5), Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandirisesuai dengan bakat, dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Daryanto (2013: 8), antara lain:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
6. Peran guru mengalami perubahan ke-arah yang positif.

Menurut Aqib (2014: 50), pengertian media pembelajaran:

1. Media: perantara, pengantar.
2. Media pembelajaran: segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).
3. Makna media pembelajaran lebih luas dari: alat peraga, alat bantu mengajar, media audio visual.

Menurut Aqib (2014: 50), media belajar dan sumber belajar:

1. Media belajar merupakan sumber belajar.
2. Sumber belajar dapat berupa: pesan, orang, bahan, alat teknik, dan lingkungan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Media belajar merupakan kombinasi antara alat (*hardware*) dan bahan (*software*).
4. Guru hanya merupakan salah satu jenis sumber belajar yang berupa orang

2.1.1.5. Pengukuran dan Evaluasi

Menurut Kerlinger dalam Purwanto (2014: 2), pengukuran (*measurement*) adalah membandingkan sesuatu yang diukur dengan alat ukurnya dan kemudian menerakan angka menurut sistem aturan tertentu. Menurut Hopkins dan Antes dalam Purwanto (2014: 2), mendefinisikan pengukuran sebagai pemberian angka pada atribut dari objek, orang atau kejadian yang dilakukan untuk menunjukan perbedaan dalam jumlah. Menurut Purwanto (2014: 4), menjelaskan penilaian adalah pengambilan keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan kriteria yang ditetapkan. Evaluasi dilakukan untuk memeriksa ketercapaian sebuah tujuan. Dalam dunia pendidikan evaluasi digunakan untuk mengetahui hasil dari sebuah proses pembelajaran. Tanpa evaluasi maka tidak diketahui apakah tujuan pembelajaran telah tercapai tingkat efektifitas dan efisiensinya. Dalam evaluasi hasil, pemeriksaan hanya dilakukan pada hasil nya saja, namun pada evaluasi proses maka evaluasi dilakukan pada semua kegiatan yang meliputi proses hingga hasil kegiatan.

2.1.2 Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto 2010: 180). Ketertarikan akan suatu hal akan muncul secara alamiah setelah merespon apa yang didapat dari aktivitas atau suatu hal, dengan kata lain penerimaan terhadap hubungan antara diri sendiri

dengan sesuatu yang berada di luar. Semakin kuat hubungan antara keduanya, maka semakin besar pula minat yang timbul dalam diri manusia tersebut.

Seorang siswa akan lebih memilih dan bersungguh sungguh terhadap hal yang dia minati. Dalam lingkup minat belajar, maka siswa akan serius dan sungguh sungguh terhadap suatu kegiatan belajar tertentu. Kesungguhan belajar siswa ini dikarenakan siswa merasakan minat yang besar dalam diri dan menyadari betapa pentingnya proses belajar untuk dirinya.

Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya. Kemungkinan besar ia akan berminat (akan termotivasi) untuk mempelajarinya (Slameto, 2010: 180).

Minat adalah kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang.(Slameto 2010: 54). Ia segan segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipahami dan disimpan, karena minat menambah kegiatan belajar (Slameto 2013: 57).

Hillgard dalam Slameto (2010: 57) memberi rumusan tentang minat sebagai berikut *"Interst is persisting to pay attention to and enjoy some activity or content."* Yang berarti bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dengan demikian minat dapat di ambil kesimpulan bahwa bentuk sikap rasa lebih suka atau ketertarikan terhadap sesuatu hal, kegiatan atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh karena menyadari pentingnya kegiatan tersebut. Dengan demikian minat belajar dapat diartikan sebagai bentuk sikap suka atau ketertarikan terhadap kegiatan belajar, tanpa ada yang menyuruh karena siswa menyadari pentingnya kegiatan belajar dan apa yang telah dipelajari

2.1.2.1. Indikator Minat

Minat adalah keinginan untuk memperhatikan secara emosional sehingga muncul perasaan tertarik terhadap suatu kegiatan tertentu. Aktifitas belajar yang dilandasi mnat belajar yang kuat akan lebih mendukung kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai apabila siswa mempunyai minat belajar yang besar.

Menurut Safari yang dikutip oleh Darwin (2012: 1), beberapa indikator minat belajar yaitu:

1. Perasaan senang
2. Ketertarikan siswa
3. Perhatian, dan
4. Keterlibatan siswa.

Pendapat tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan Slameto (2010:180), bahwa: “Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanipestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Anak didik

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut."

2.1.2.2. Cara Menumbuhkan Minat

Pengaruh adanya minat belajar yang besar pada diri siswa sangat besar dalam menerima materi dan bahan ajar yang diampaikan oleh guru. Siswa lebih berkonsentrasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Cara paling efektif dalam menumbuhkan minat dalam suatu subjek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada (Slameto, 2010: 181). Misalkan siswa menaruh minat pada olahraga balap mobil, sebelum mengajarkan percepatan gerak, pengajar dapat menceritakan sedikit mengenai bapal mobil yang baru saja berlangsung, kemudian sedikit demi sedikit dialihkan ke materi pelajaran yang sesungguhnya.

Dalam upaya menumbuhkan minat dan peran guru sangatlah penting. Menurut Tanner & Tanner dalam Slameto (2010: 181), "Para pengajar disarankan untuk berusaha memanfaatkan minat siswa yang telah ada ataupun membentuk minat-minat baru pada diri siswa dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang."

Selain itu menurut Rooijakkers dalam Slameto (2010: 181) "Menumbuhkan minat-minat baru dapat pula dicapai dengan cara menghubungkan bahan pengajaran dengan suatu berita sensasional yang sudah diketahui kebanyakan

siswa." Dengan demikian minat siswa sangatlah berpengaruh terhadap aktifitas dan pemahaman siswa saat kegiatan pembelajaran.

2.1.3 Hasil Belajar

Menurut Winkel dalam Purwanto (2014: 39), belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan-perubahan dalam belajar tidak dapat tercapai dalam waktu singkat, namun membutuhkan proses yang dapat merubah tingkah laku. Dalam hal ini biasanya berlangsung relatif lama dan berasal dari pengalaman.

Menurut Dahar dalam Purwanto (2014: 41), belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati melalui kaitan antara stimulus dan respon menurut prinsip yang kanistik. Menurut Bower dan Hilgard dalam Purwanto (2014: 41), dasar belajar merupakan asosiasi antara kesan (*impression*) dengan dorongan untuk berbuat (*impuls to action*). Asosiasi ini menjadi kuat atau lemah dengan terbentuknya atau hilangnnya kebiasaan-kebiasaan.

Menurut Purwanto (2014: 44), pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil belajar merupakan gabungan antara kata hasil dan belajar. Maka hasil belajar adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu proses kegiatan pembelajaran tentang perubahan pada diri sesorang karena belajar.

Menurut Winkel dalam Purwanto (2014: 45), hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Menurut

Zainul dan Nasoetion dalam Purwanto (2014: 45), Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar pontensial yang akan dicapai oleh anak melalui kegiatan belajarnya. Karena tujuan pengajaran adalah kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya (Sudjana dalam Purwanto 2014: 45). Menurut Gronlund dalam Purwanto (2014: 45), hasil belajar yang diukur merefleksikan tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dlam bentuk tingkah laku (*behavior*) yang dapat diamati dan diukur (Purwanto 2014: 46).

Menurut Soedijarto dalam Purwanto (2014: 46), hasil belajar didefinisikan sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh mahasiswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar (Purwanto 2014: 46).

Menurut Gagne dalam Sudjana (2014: 55), ada lima tipe hasil belajar yakni: (a) kemahiran intelektual (kognitif), (b) informasi verbal, (c) mengatur kegiatan intelektual (strategi kognitif), (d) sikap, dan (e) keterampilan motorik. Menurut Bloom, Kratwohl dan Anita Harrow dalam Sudjana (2014: 55), ada tiga tipe hasil belajar yakni: (a) kognitif, (b) afektif, dan (c) psikomotorik.

Tipe belajar kognitif berkaitan dengan kecerdasan seseorang, berkaitan dengan penguasaan intelektialitas seseorang, meliputi hafalan (*knowledge*), pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplikasi*), tipe hasil belajar analisis, sintesis, evaluasi. Tipe belajar afektif berkenaan dengan sikap dan nilai, misalnya

motivasi, minat, disiplin, menghargai guru dll. Sedangkan psikomotorik berkenaan dengan keterampilan (*skill*), kemampuan bertindak individu (seseorang) (Sudjana 2014: 54). Menurut Purwanto, pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan berfikir (*cognitive*), pada belajar afektif mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan (*afective*), sedang belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa keterampilan (*psychomotoric*).

Menurut Sudjana, penilaian atau evaluasi pada dasarnya adalah memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar (Sudjana 2014:111).

Penilaian (*evaluation*) adalah pengambil keputusan berdasarkan hasil pengukuran dan kriteria tertentu (Purwanto 2014: 3).

Menurut Sudjana (2014: 111), penilaian dalam proses belajar mengajar berfungsi sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran, dalam hal ini tujuan instuksional khusus. Dalam fungsi ini dapat diketahui tingkat penguasaan bahan pelajaran yang seharusnya dikuasai oleh para siswa. Dengan perkataan lain dapat diketahui hasil belajar yang dicapai para siswa.
2. Untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang telah dilakukan guru. Dengan fungsi ini guru dapat mengetahui berhasil tidaknya ia mengajar. Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa tidak semata mata disebabkan kemampuan siswa tetapi juga bisa disebabkan kurang berhasilnya guru mengajar. Melalui penilaian, berarti menilai kemampuan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

guru itu sendiri dan hasilnya dapat dijadikan bahan dalam memperbaiki usahanya, yakni tindakan mengajar berikutnya.

Menurut (Sudjana 2014: 113), membagi alat evaluasi dibedakan menjadi dua jenis yakni tes dan non tes. Tes dapat berupa tes lisan, tulisan, tindakan, sedangkan non tes dapat berupa observasi, wawancara, studi kasus, skala penilaian (*rating scale*), *check list, inventory*

2.1.3.1. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada dasarnya, faktor yang mempengaruhi hasil belajar sisiwa meliputi faktor dari dalam diri siswa (*internal*) dan faktor dari luar siswa (*eksternal*) atau lingkungan. Faktor yang dating dari dalam diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya (Sudjana 2014: 39). Menurut Clark dalam Sudjana (2014: 39), bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa 30% dipengaruhi oleh lingkungan.

Menurut Slameto (2010: 54), terdapat faktor dua faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar indiividu.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Slameto faktor intern meliputi tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan, yaitu:

1. Faktor jasmaniah
    a. Faktor kesehatan berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan

atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya

b. Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurnan mengenai tubuh/badan. Cacat dapat berupa buta, setangah buta, tuli, setengah tuli, patahkaki, patah tangan, lumpuh dan lain lain.

2. Faktor psikologis

a. Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/ menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b. Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajaryang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian sisiwa, maka tumbuhlah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

c. Minat adalah kecenderungan untuk tetep memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

d. Bakat menurut Hilgard adalah "*the capacity to learn*" atau kemampuan untuk belajar.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

e. Motif adalah daya penggerak atau pendorong untuk mencapai tujuan disadari maupun tidak disadari.

f. Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.

g. Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau beraksi.

3. Faktor Kelelahan

Kelelahan dapat berupa kelelahan jasmani dan rohani, kelelahan jasmani meliputi lemah lunglainya tubuh, sedangkan kelelahan rohani meliputi kelesuan atau kebosanan, sehingga minat atau dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang

Menurut Slameto faktor ekstern meliputi:

1. Faktor keluarga

Faktor keluarga meliputi cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan.

2. Faktor Sekolah

Faktor dari sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi antara guru dengan siswa, relasi antara siswa dengan siswa, disipln sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.

3. Faktor Masyarakat

Faktor dari masyarakt meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, taman bergaul, bentuk keadaan kehidupan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Sudjana terdapat faktor lain selain kemampuan dalam diri siswa, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis (Sudjana 2014: 40).

2.1.4 Metode Klasikal

Istilah klasikal (Erman, dkk. 2001) yang dikutip oleh Fida, bisa diartikan

> "sebagai secara klasik yang menyatakan bahwa kondisi yang sudah lama terjadi, bisa diartikan sebagai bersifat kelas. Jadi pembelajaran klasikal berarti pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan dikelas selama ini, yaitu pembelajaran yang memandang siswa berkemampuan tak berbeda sehingga mereka mendapat pelajaran secara bersama, dengan cara yang sama dalam satu kelas sekaligus. Sifat dari pembelajaran metode klasikal adalah *direct learning* atau dengan pembelajaran langsung. Hal ini tidak berarti buruk, tergantung proses kegiatan yang dilaksanakan, yaitu apakah semua siswa berpartisipasi aktif terlibat dalam pembelajaran, atau pasif dan tidak terlibat, atau hanya mendengarkan kemudian mencatat."

Menurut Nana Sudjana (2014: 73), tentang kegiatan belajar klasikal, artinya semua siswa dalam waktu yang sama mengerjakan kegiatan belajar yang sama. Contohnya bila guru mengajar dengan metode ceramah, maka kegiatan belajar siswa termasuk kegiatan belajar klasikal. Sungguhpun demikian, tidak mustahil tanggapan setiap anak terhadap bahan yang sama, dapat berbeda.

Kegiatan belajar klasikal berfungsi sebagai dasar atau landasan bagi kegiatan belajar kelompok dan kegiatan belajar mandiri, serta berfungsi sebagai usaha dalam membuat kesamaan pendapat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Oleh sebab itu, kegiatan belajar klasikal biasanya digunakan pada awal proses pengajaran dan akhir pengajaran (Nana Sudjana 2014: 73). Dapat diartikan dalam kegiatan mengajar seorang guru dapat menggabungkan beberapa metode sekaligus, misalnya ceramah dengan tanya jawab untuk sebuah kombinasi

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.1.4.1. Metode Ceramah

Menurut Sudjana (2014: 77), Ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini tidak senantiasa jelek bila penggunaanya betul betul disisipkan dengan baik, didukung alat dan media, serta memperhatikan batas batas kemungkinan penggunaannya.

Menurut Sudjana (2014: 77) ada beberapa hal hal yang perlu dipertimbangkan dalam metode ceramah agar berlangsung secara baik, antara lain:

1. Tujuan yang dikehendaki
2. Bahan ajar yang akan disampaikan termasuk sumber buku yang tersedia
3. Alat atau fasilitas
4. Jumlah murid beserta taraf kemampuannya
5. Kemampuan guru dalam penguasaan materi dan kemampuan berbicara.
6. Pemilihan metode yang tepat

Menurut Phillp R. Wallace dalam Winastwan dan Sunarto (2010: 7), tentang pendekatan konservatif, pendekatan konvensional memandang bahwa proses pembelajaran dilakukan sebagaimana guru mengajarkan materi kepada siswa. Guru mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, sedangkan siswa lebih banyak sebagai penerima.

Menurut Phillp R. Wallace dalam Winastwan dan Sunarto (2010: 7), pembelajaran konservatif mempunyai ciri2 sebagai berikut:

1. Otoritas guru lebih diutamakan dan berperan sebagai contoh bagi murid muridnya.
2. Perhatian kepada masing masing individu atau minat siswa sangat kecil.

3. Pembelajaran disekolah lebih banyak dilihat sebagai persiapan masa depan, bukan sebagai peningkatan kompetensi siswa di saat ini.
4. Pendekatan yang mendasar adalah pada bagaimana penetahuan dapat diserap oleh sisiwa dan penguasaan pengetahuan tersebutlah yang menjadi tolok ukur keberhasilan tujuan, sementara pengembangan potensi siswa diabaikan.

Menurut Ujang Sukandi dalam Winastwan dan Sunarto (2010: 7), mendeskripsikan pendekatan konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui bukan mempu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran, siswa lebih banyak mendengarkan. Disini terlihat bahwa pendekatan konvensional yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya sebagai pentransfer ilmu, sementara siswa lebih pasif sebagai penerima ilmu.

Menurut dalam Winastwan dan Sunarto (2010: 9), pendekatan konvensional dapat dimaknai sebagai pendekatan pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke siswa, metode pembelajaran lebih banyak menggunakan ceramah dan demonstrasi, dan materi pembelajaran lebih banyak pada penguasaan konsep-konsep bukan kompetensi.

Menurut *Institute of Computer Technology* dalam dalam Winastwan dan Sunarto (2010: 8), menyebutkan istilah pengajaran tradisional berarti bahwa pengajaran trasional yang berpusat pada guru adalah prilaku pengajaran yang

paling umum diterapkan oleh sekolah sekolah di seluruh dunia. Pengajaran model ini dipandang efektif, terutama untuk:

1. Berbagi informasi yang tidak mudah ditemukan ditempat lain
2. Menyampaikan informasi dengan cepat
3. Membangkitkan minat akan informasi
4. Mengajari siswa cara belajar terbaiknya dengan mendengarkan

Namun demikian pembelajaran konvensional memempunyai kelemahan sebagai berikut:

1. Tidak semua siswa memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan
2. Sering terjadi kesulitan menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari
3. Pendekatan tersebut cenderung tidak memerlukan pemikiran yang kritis
4. Pendekatan tersebut mengasumsikan bahwa belajar siswa itu sama dan tidak bersifat pribadi

2.1.4.2. Metode Tanya Jawab

Menurut Sudjana (2014: 78), metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung bersifat *two way traffic*, sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Tujuan yang ingin dicapai dari metode tanya jawab, antara lain:

1. Untuk mengetahui sejauh mana materi pelajaran telah dikuasai oleh siswa.
2. Untuk merangsang siswa berfikir
3. Memberi kesempatan pada siswa untuk mengajukan masalah yang belum dipahami.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Menurut Sudjana (2014: 79), metode tanya jawab biasanya dipergunakan apabila:

1. Bermaksud mengulang bahan pengajaran.
2. Ingin membangkitkan siswa belajar.
3. Tidak terlalu banyak siswa.
4. Sebagai selingan metode ceramah.

Menurut Aqib (2014: 105), metode tanya jawab dapat dinilai sebagai metode yang tepat , apabila pelaksanaannya ditunjukan untuk hal hal berikut:

1. Meninjau ulang pelajaran atau ceramah yang lalu, agar siswa memusatkan lagi perhatian pada jenis dan jumlah kemajuan yang telah dicapai sehingga mereka dapat melanjutkan pelajaran.
2. Menyelingi pembicaraan agar tetap mendapatkan perhatian siswa, atau dengan perkataan lain untuk mengikutsertakan mereka.
3. Mengarahkan pengamatan dan pemikiran mereka.

Metode tanya jawab tidak wajar apabila digunakan untuk hal hal berikut:

1. Menilai kekurangan peserta didik
2. Mencari jawaban dari siswa, tetapi membatasi jawaban yang dapat diterima
3. Memberi giliran pada siswa tertentu

Kebaikan metode tanya jawab adalah sebagai berikut:

1. Tanya jawab dapat memperoleh sambutan yang lebih aktif jika dibandingkan dengan metode ceramah yang bersifat menolong.
2. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat sehingga tampak mana yang belum jelas atau belum dimengerti.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

3. Mengetahui perbedaan perbedaan pendapat yang ada, yang dapat dibawa kearah suatu diskusi

Diantara kelemahan metode tanya jawab adalah bahwa metode ini bisa menimbulkan penyimpangan dari pokok persoalan. Lebih lebih jika kelompok siswa memenuhi jawaban atau mengajukan pertanyaan yang dapat menimbulkan masalah baru dan menyimpang dari pokok persoalan. Lebih lebih jika kelompok siswa memenuhi jawaban atau mengajukan pertanyaan yang dapat menimbulkan masalah baru dan menyimpang dari pokok persoalan (Aqib 2014: 106).

2.1.5 Media Berbasis Flash

Media adalah pengantar atau perantara antara komunikator menuju komunikan. Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Adobe Flash merupakan program animasi berbasis vector yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi (Madcoms, 2015: 2). *Software* multimedia dulu lebih dikenal dengan *Macromedia Flash*, namun sejak diakuisisi oleh perusahaan raksasa Adobe, maka *software* multimedia Macromedia Flash berubah nama menjadi Adobe Flash. Akuisisi ini pertanda bahwa prospek pembuatan animasi menggunakan flash akan semakin membaik.

Flash sudah diperkenalkan sejak tahun1996. Sebagian kalangan menggunakannya untuk membuat animasi untuk website, profil perusahaan, cd interaktif, game dan lain-lain. Sekarang flash telah berkembang penggunaannya untuk pembuatan fitur-fitur untuk *mobile device* seperti handphone, PDA,

smartphone dan lain-lain (Hidayatullah.dkk, 2011: 18). Bahasa pemprograman yang digunakan pada program Adobe Flash yaitu *Actionscript*. Dengan perubahan yang terbaru menggunakan *Actionscript 3.0*.

Beberapa istilah istilah yang nantinya sering digunakan dalam pembuatan animasi yaitu:

Tebel 2. 1. Istilah-istilah dalam Adobe Flash

Istilah	**Keterangan**
Animasi	Suatu gerakan objek gambar atau teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan bergerak
Actionscript	Suatu perintah yang diletakan pada suatu keyframe atau objek sehingga frame atau objek tersebut akan menjadi interaktif
Scene	Scane/Stage yaitu layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa teks maupun gambar
Properties	Panel yang menampilkan perintah dari suatu perintah yang lain
Movie Clip	Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain
Frame	Bagian dari Layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi
Keyframe	Suatu simbol berbentuk lingkaran kecil yang digunakan untuk membatasi suatu lingkaran animasi
Timeline	Bagian lembar kerja yang menampilkan layer dan frame
Masking	Perintah yang digunakan untuk menghilangkan isi dari suatu layer dan isi layer tersebut akan tampak saat animasi dijalankan
Layer	Sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung suatu gerakan objek, sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek sebaiknya diletakan pada layer yang berbeda.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media berbasis flash adalah pengantar atau perantara berisi sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dibuat menggunakan *software* pendukung A*dobe Flash Professional CS6* agar dapat menunjang dan merangsang siswa dalam belajar. Kelebihan dari *flash* adalah dengan adanya bahasa *scripting* yang disebut *ActionScript* dengan kemampuan yang sudah tidak diragukan lagi untuk mendukung perancangan suatu animasi atau aplikasi sederhana sampai yang kompleks sekalipun.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Spesifikasi sistem untuk menjalankan *Adobe Flash CS6*, dengan spesifikasi minimum:

Tebel 2. 2. Spesifikasi Minimal untuk Menjalankan Adobe Flash

OS: Windows	**OS: Macintosh**
Prosesor: Intel Pentium 4 atau AMD Athlon 64 bit prosesor	Prosesor: multicore Intel
Microsoft Windows XP dengan Service Pack 2 atau lebih baik	Mac OS X v10.5.7 atau lebih baik
RAM 1GB atau lebih baik	RAM 1GB atau lebih baik
Ruang Hardisk: 3.5GB tersedia untuk instalasi atau lebih besar	Ruang Hardisk: 4GB tersedia untuk instalasi atau lebih besar
Display 1024 x 768 display (1280 x 800 disarankan) dengan 16 bit atau VGA card yang lebih besar.	Display 1024 x 768 display (1280 x 800 disarankan) dengan 16 bit atau VGA card yang lebih besar.

2.2 Materi Rumus dan Fungsi Microsoft Excel 007

2.1.6 Menerapkan Formula dan Fungsi Sederhana di Microsoft Office Excel 2007

Microsoft Excel merupakan aplikasi untuk mengolah data secara otomatis yang dapat berupa perhitungan dasar, rumus, pemakaian fungsi-fungsi, pengolahan data dan tabel, pembuatan grafik dan menajemen data. Pemakaian rumus sendiri dapat berupa penambahan, pengurangan, perkalian dan lain sebagainya. Sedangkan pemakaian fungsi-fungsi dapat berupa pemakaian rumus yang bertujuan untuk menghitung dalam bentuk rumus matematika maupun non matematika. Microsoft Excel dapat juga digunakan untuk menyelesaikan berbagai keperluan administrasi, dari yang sederhana sampai dengan yang rumit.

2.1.6.1 Perhitungan

Dalam Microsoft Excel untuk melakukan perhitungan pertama dimulai denga mengetikan tanda **“sama dengan” (=)**.

1. Jenis Operator Perhitungan

a. Operator Aritmatika

Operator aritmatika digunakan untuk membentuk operasi-operasi matematika dasar.

Tebel 2. 3. Operator Aritmatika

Simbol Operator	**Operasi**	**Contoh Operasi**
+	Penjumlahan	=3+4
-	Pengurangan	=5-3
*	Perkalian	=5*6
/	Pembagian	=6/3
%	Persentase	=50%
&	Penggabungan	=6&1

b. Operator Perbandingan

Tebel 2. 4. Operator Perbandingan

Perbandingan	**Simbol**
Sama dengan	=
Lebih besar dari	>
Lebih kecil dari	<
Lebih besar sama dengan	>=
Lebih kecil sama dengan	<=

c. Penggabungan Teks

Operator ini digunakan untuk menggabungkan daata yang berisi teks. Simbol operator ini menggunakan **"ampersand (&)".** Sebagai contoh penggunaan operator ini yaitu ketika kita menuliskan suatu sel " =A4&C4 ".

d. Operator Acuan

Operator acuan berfungsi menggabungkan selang sel yang terlibat dalam perhitungan. Dalam Microsoft Excel 2007 mempunyai tiga operator acuan yaitu:

- Titik dua " : "

- Operator jangkauan, menghasilkan satu acuan dari semua sel diantara dua acuan. Contoh A2:A5
- Koma “ , “
- Operator penyatuan, menggabungkan banyak acuan menjadi satu. Contoh B3;B5;B7
- Spasi tunggal “ ”
- Operator perpotongan, mengacu kepada sel yang menjadi perpotongan antara dua acuan. Contoh (B4:B5 C4:C5)

2.1.6.2 Rumus dan Fungsi

Fungsi yang terdapat dalam Microsoft Excel merupakan rumus yang sudah siap pakai untuk membantu kita dalam perhitungan. Suatu fungsi harus diawali dengan tanda (=). Pada umumnya fungsi dilengkapi dengan argumen. Argumen fungsi dapat berupa angka, label, rumus, alamat sel atau range. Biasanya, penulisan argumen harus diapit oleh tanda kurung.

1. Fungsi Matematik

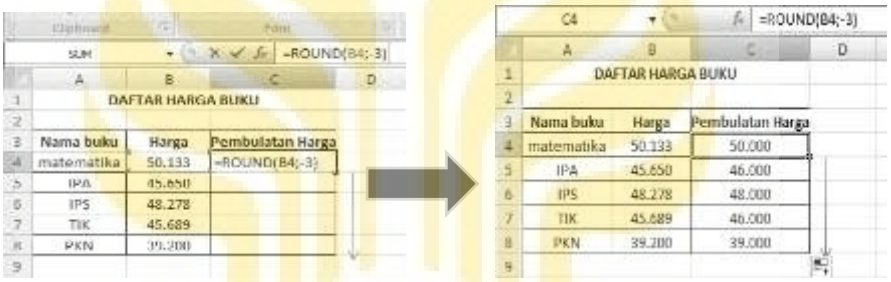
   Fungsi matematik digunakan untuk menyelesaikan operator matematika. Contoh dari fungsi matematik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Tebel 2. 5. Fungsi Matematik

Fungsi Matematik	Bentuk Fungsi	Kegunaan
ABS	=ABS(angka)	Menentukan nilai mutak dari bilangan. Contoh =ABS(-34) hasilnya 34
ROUND	=ROUND(angka ;angka_digit)	Menentukan pembulatan bilangan dengan angka desimal yg ditentukan. Contoh =ROUND(50.123;-2) hasilnya 50.1
INT	=INT(angka)	Menentukan nilai pembulatan. Contoh =INT(5.12) hasinya 5
MOD	=MOD(angka;pembagi)	Menetukan nilai sisa hasil pembagian. Contoh =MOD(25:4) hasilnya 1
SQRT	=SQRT(angka)	Menentukan akar kuadrat suatu bilangan. Contoh =SQRT(64) hasilnya 8.

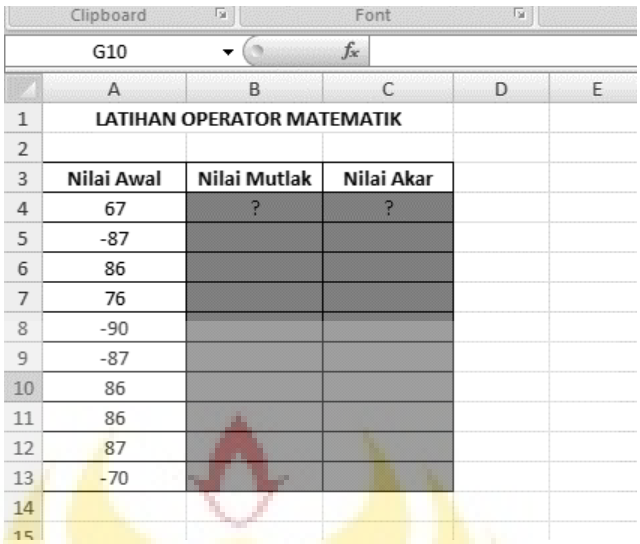
Langkah Penggunaan Operator Matematik



Gambar 2. 1. Operator Matematik

- Taruh cursor pada C4 dan ketik =ROUND(B4;-3)
- Tekan enter
- Untuk dapat mengisi semua data, taruh pointer di pokok kanan bawah pada cell C4 sampai berubah + kemudan drop kebawah sampai cell C8.

Latihan fungsi Matematik. Carilah nilai mutlak dan nilai akar pada tabel dibawah ini!



	A	B	C	D	E
1	LATIHAN OPERATOR MATEMATIK				
2					
3	Nilai Awal	Nilai Mutlak	Nilai Akar		
4	67	?	?		
5	-87				
6	86				
7	76				
8	-90				
9	-87				
10	86				
11	86				
12	87				
13	-70				
14					

Gambar 2. 2. Latihan Matematik

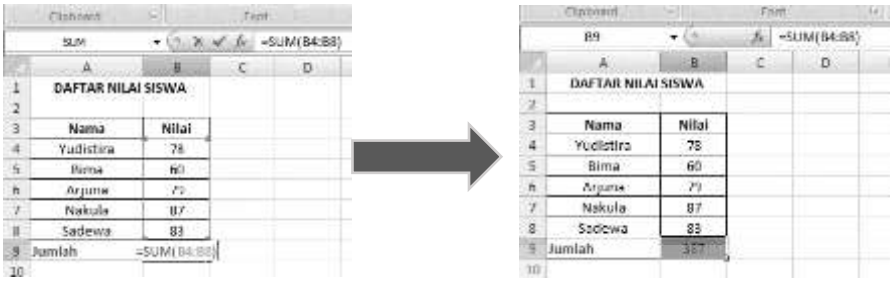
2. Fungsi Statistik

Pada umumnya fungsi statistik memerlukan argumen berupa range. Dengan fungsi ini kita bisa melakukan analisis-analisis sederhana. Fungsi statistik yang akan sering kita gunakan antara lain sebagai berikut:

Tebel 2. 6. Fungsi Statistik

Fungsi Statistik	Penulisan Fungsi	Kegunaan
SUM	=SUM(RANGE)	Untuk menjumlahkan data dalam suatu range. Contoh =SUM(B2:B8) berarti menjumlahkan data dalam range B2 sampai B8).
COUNT	=COUNT(RANGE)	Untuk menghitung banyaknya data dalam range. Contoh =COUNT(B2:B8) maka hasilnya 7.
AVERAGE	=AVERAGE(RANGE)	Umtuk menentukan rata-rata dalam suatu range. Contoh =AVERAGE(B2:B8)
MAX	=MAX(RANGE)	Untuk menentukan nilai terbesar data dalam suatu range. Contoh =MAX(B2:B8).
MIN	=MIN(RANGE)	Untuk menentukan nilai terkecil data dalam suatu range. Contoh =MIN(B2:B8).

Langkah penggunaan operator statistik



Gambar 2. 3. Operator Statistik

- Taruh cursor pada B9 dan ketik =SUM(B4:B8)
- Tekan enter

3. Fungsi Logika

Pada umumnya fungsi logika digunakan jika kita memerlukan suatu pernyataan logika. Untuk menggunakan pernyataan logika ini diperlukan salah satu operator relasi (operator pembanding) berikut ini:

Tebel 2. 7. Fungsi Logika

Simbol	Nama Simbol
=	Sama dengan
<	Lebih kecil
>	Lebih besar
<=	Lebih kecil sama dengan
>=	Lebih besar sama dengan
<>	Tidak sama dengan
AND	Logika DAN
OR	Logika ATAU
NOT	Logika TIDAK

Fungsi logika IF adalah fungsi untuk mengambil keputusan berdasarkan alternatif yang ada. Pada umumnya penulisan fungsi logika IF mempunyai bentuk-bentuk berikut ini.

=IF(logical_test; [value_if_true]; [value_if_false]) atau

=IF(logical_test, [value_if_true], [value_if_false])

Artinya : bila kondisi benar atau logical_test maka perintah pada value_if_true yang akan dilaksanakan, jika kondisi salah (tidak memenuhi) maka perintah pada value_if_false yang akan dilaksanakan

4. Fungsi Pembacaan Tabel

Untuk fungsi pembacaan tabel, yang biasa digunakan adalah fungsi VLOOKUP dan fungsi HLOOKUP. Fungsi VLOOKUP digunakan untuk membaca tabel yang disusun secara vertikal, sedangkan HLOOKUP digunakan untuk membaca tabel yang disusun secara horizontal.

Penggunaan fungsi VLOOKUP

=VLOOKUP(lookup_value;table_array;col_index_num;[range_lookup])

Penggunaan fungsi HLOOKUP

=HLOOKUP(lookup_value;table_array;row_index_num;[range_lookup])

Keterangan untuk formula di atas adalah sebagai berikut :

- Lookup_value(nilai_dicari)

  Merupakan alamat sel atau nilai yang harus dicari pada kolom baris pertama tabel.

- Table_array

  Rangkaian sel (range) yang memberi informasi pencarian atau tabel yang dibaca (tidak termasuk judul).

- Col_index_num (nomor indeks kolom)

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Merupakan angka untuk menyatakan posisi kolom dalam tabel atau nomor kolom pada baris tempat nilai_dicari ditemukan.

- Row_index_num (nomor indeks baris)

  Merupakan angka untuk menyatakan posisi baris dalam tabel atau nomor baris pada kolom tempat nilai_dicari ditemukan.

- Range_lookup

  Berupa nilai logika TRUE atau FALSE. Seringkali dalam praktiknya nilai ini tidak pernah dituliskan sehingga dalam pembuatan tabel harus diurutkan mulai dari yang terkecil

5. Fungsi Teks

   a. Fungsi CONCATENATE

   Fungsi CONCATENATE digunakan untuk menggabungkan teks menjadi satu. Penulisan fungsi CONCATENATE adalah sebagai berikut.

   =CONCATENATE(text1; [text2]; …)

   Selain meggunakan cara di atas, untuk menggabungkan teks bisa juga menggunakan operasi &.

   b. Fungsi LEFT

   Fungsi LEFT digunakan untuk mengambil sebagian data berjenis teks dari sebelah kiri sebanyak karakter yang kita inginkan. Penulisan fungsi LEFT mempunyai bentuk sebagai berikut.

   =LEFT(text; [num_chars])

   c. Fungsi RIGHT

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Fungsi RIGHT digunakan untuk mengambil sebagian data berjenis teks dari sebelah kanan sebanyak karakter yang kita inginkan. Penulisan fungsi RIGHT mempunyai bentuk sebagai berikut.

=RIGHT(text; [num_chars])

d. Fungsi MID

Fungsi MID digunakan untuk mengambil sebagian data berjenis teks mulai pada kedudukan tertentu sebanyak karakter yang kita inginkan. Penulisan fungsi MID mempunyai bentuk sebagai berikut.

=MID(text; start_num; num_chars)

e. Fungsi UPPER

Fungsi UPPER digunakan untuk mengubah karakter dalam teks menjadi huruf kapital. Penulisan fungsi UPPER mempunyai bentuk sebagai berikut.

=UPPER(text)

f. Fungsi LOWER

Fungsi LOWER digunakan untuk mengubah karakter dalam teks menjadi huruf kecil. Penulisan fungsi UPPER mempunyai bentuk sebagai berikut.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

=LOWER(text)

g. Fungsi LEN

Fungsi LEN digunakan untuk menghitung jumlah karakter teks. Penulisan fungsi LEN adalah sebagai berikut.

=LEN(text)

2.3 Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Baharuddin dari Universitas Negeri Medan, yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Adobe Flash CS3 dan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Instalasi Penerangan Listrik pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan menunjukan bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis Adobe Flash CS3 memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi Instalasi penerangan Listrik jika dibandingkan dengan hasil belajar yang menggunakan media gambar yaitu nilai rata-rata sebesar 89,17 untuk media Adobe Flash CS3 sedangkan untuk media gambar nilai rata-rata 82.08. Penggunaan media berbasis Adobe Flash CS3 lebih baik digunakan jika dengan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada kompetensi Instalasi Penerangan Listrik. Hal ini terbukti pada pengujian hipotesis $t_{\text{hitung}} = 4.94$ dan $t_{\text{tabel}} = 1.67$ sehingga $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mu'alimin, Herpratiwi, Abdurrahman dari FKIP Unila Bandar Lampung, dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Materi Microsoft Excel di SMA Lampung Tengah. Dengan hasil multimedia interaktif dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran TIK, hal ini dapat dilihat dari hasil uji *t-test* ketiga sekolah yaitu multimedia interaktif mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dengan rata-rata 80.55. Kesimpulannya adalah efektifitas ditinjau dari (prestasi belajar) menggunakan multimedia interaktif lebih besar daripada pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia interaktif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Abror, Apik Budi Santoso, Sriyanto dari jurusan Geografi FIS Universitas Negeri Semarang dengan judul Implementasi Macromedia Flash sebagai Media Pembelajaran Geografi Materi Hidrosfer Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012, memperoleh kesimpulan, Implementasi media macromedia flash pada pembelajaran geografi materi hidosfer memberikan hasil yang baik. Serta, pembelajaran menggunakan media macromedia flash memberikan hasil yang baik pada hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukan dengan nilai rata-rata kelas sebesar 81.33 dan kelas kontrol 74.00.

Penelitian yang dilakukan oleh Sift Priatmoko, Agung Tri Prasetya, Suci Hartati dari jurusan FMIPA Unnes dengan judul Komparasi Hasil Belajar Siswa dengan Media Macromedia Flash dan Microsoft Powerpoint yang disampaikan Melalui Pendekatan Chemo-Edutaintment, mendapatkan kesimpulan bahwa hasil belajar yang disampaikan melalui pendekatan *chemo-edutainment* (CET) menggunakan media pembelajaran Macromedia Flash berbeda dari hasil bembelajaran CET menggunakan media pembelajaran Microsoft Powerpoint pada pokok materi Struktur Atom, Sistem Peridik, dan Ikatan Kimia di SMA Negeri 1 Ungaran kelas XI IPA semester 1 tahun pelajaran 20017/2008.

Sedangkan penelitian yang yang dilakukan oleh Cipta Adi Wijaya, Sunarko, Erni Suharini dari jurusan Geografi FIS Unnes Semarang dengan judul Komparasi Hasil Belajar Penggunaan Macromedia Flash dan Media Powerpoint pada Materi Sejarah Pembentukan Bumi Kelas X SMA Negeri 8 Semarang Tahun 2013/2014, mendapatkan hasil yaitu pelaksanaan pembelajaran menggunakan media

Macromedia Flash berlangsung lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan Powerpoint serta ada perbedaan hasil belajar yang cukup signifikan pada 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik antara pembelajaran menggunakan media Macromedia Flash dibandingkan Media Powerpoint.

Berdasarkan penelitian yang berjudul Kefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Minat Siswa dan Pemahaman Siswa, yang di lakukan oleh Wahyudin, Sutikno, A. Isa dari jurusan FMIPA Unnes Semarang, memperoleh simpulan yaitu penerapan metode pembelajaran inkuiri terbimbing dengan berbantuan multimedia dapat menigkatkan minat dan pemahaman siswa kelas X-1 semester 2 SMA N 14 Semarang.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sigit Edy Yuwono dari Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Efi Dengan Macromedia Flash untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di SMK Ma'arif 5 Gombong, memperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media macromedia flash berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI SMK Ma'arif 5 Gombong. Dengan persentase keaktifan siswa sebesar 86.67% dan berdasarkan hasil evaluasi kelompok kontrol memperoleh rata-rata 68.19 sedangkan kelompok eksperimen diperoleh rata-rata 80.

Penelitian dengan judul Aplikasi Model Quantum Learning Disertai Media Flash untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Pedosfer pada Siswa Kelas XA Semester Genap SMA Negeri 5 Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014 yang dilakukan oleh Dini Dwi Yunianti, Peduk Rintayati, Sarwono.memperoleh

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

kesimpulan yaitu penggunaan model *quantum learning* disertai media flash dapat meningkatkan motivasi belajar geografi pada siswa kelas XA semester genap SMA Negeri 5 Magelang tahun pelajaran 2013/2014 dengan menempatkan dua siklus dan capaian ukuran ketuntasan yaitu 81 pada hasil penelitian, serta penggunaan model *quantum learning* disertai media flash dapat meningkatkan hasil belajar geografi pada siswa kelas XA semester genap SMA 5 Magelang tahun pelajaran 2013/2014 dengan menempatkan dua siklus dalam ketuntasan belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan dua siklus dan capaian ukuran ketuntasan 72 pada hasil penelitian. Model *quantum learning* disertai media flash dapat diterapkan dalam kompetensi dasar yang lebih luas, karena terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar geografi dan hasil belajar geografi.

Berdasarkan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Macromedia Flash sebagai Sumber Belajar Bagi Siswa SMA/MA Kelas XI Semester 2 Materi Pokok Sistem Reproduksi Manusia oleh Riyana Fathiyati, Runtut Prih Utami, memperoleh hasil minat siswa memperoleh skor sebesar 76,08% dengan skor yang diperoleh 1187 dari skor maksimal ideal yaitu 1560 dan mempunyai kategori baik. Untuk respon siswa terhadap media pembelajaran ini memperoleh skor sebesar 88,07% dengan skor yang diperoleh 916 dari skor maksimal ideal yaitu 1040 dan mempunyai kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mendapat respon sangat baik dari siswa.

Sendangkan penelitian yang dilakukan oleh Togik Hidayat, Aisyah Endah Palupi dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul Penerapan Media

Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 melalui Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Mesin CNC TU 2A Siswa Kelas XI TPM 3 di SMK Negeri 3 Boyolangu, memperoleh kesimpulan yaitu berdasarkan angket respon dan minat belajar siswa didapat persentase sebesar 86,72% dari 34 siswa di kelas XI TPM 3. Persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI TPM 3 memiliki respon belajar yang "Sangat Kuat" terhadap pelajaran dengan menggunakan media Macromedia Flash 8 pada mata pelajaran mesin Computer Numerically Controlled (CNC) TU 2A. Untuk hasil belajar siswa memperoleh nilai rata- rata kelas untuk *pre-test* sebesar 78,03 dan *post-test* sebesar 84,12 dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar sebesar 6,03 setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media Macromedia Flash 8. Persentase ketuntasan siswa dalam *pre-test* dan *post-test* juga mengalami peningkatan yaitu dari 61,76% menjadi 91,17 %, atau dari 21 siswa yang yang tuntas dalam *pre-test* menjadi 31 siswa yang tuntas dalam *post-test*. Selain itu dengan persentase hasil *post-test* sebesar 91,17 %, jika di sesuaikan dengan ketuntasan belajar kelas minimum sebesar ≥ 80%, maka hasil belajar dengan menggunakan media Macromedia Flash 8 dinyatakan "Tuntas".

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terhadap penelitian ini yaitu penggunaan media berbasis *flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan tingkat minat siswa. Berdasarkan kesimpulan tersebut, peneliti mencoba menggunakan media berbasis *flash* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 2 Boja. Disamping itu penelitian ini mencari seberapa besar tingkat pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar

siswa baik menggunakan metode penggunaan media berbasis *flash* maupun menggunakan metode klasikal.

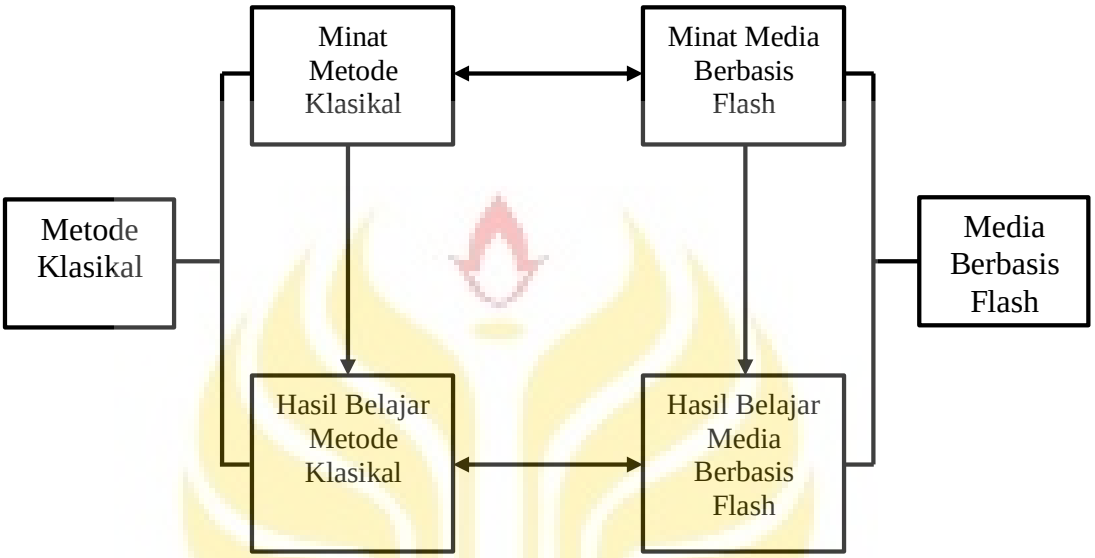
2.4 Kerangka Berfikir

Pembelajaran di SMPN 2 Boja telah menggunakan berbagai macam strategi pembelajaran, terutama pada mata pelajaran TIK. Pendekatan yang dilakukan oleh guru misalnya dengan metode ceramah atau metode tanya jawab dimana guru adalah pusat pembelajaran. Namun penggunaan metode tersebut dirasa kurang maksimal menarik minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Oleh karena itu perlu diadakan upaya untuk mengetahui solusi permasalahan pembelajaran terutama pada mata pelajaran TIK didalam kelas.

Dengan melakukan uji coba penggunaan metode klasikal dan penggunaan media berbasis flash, diharapkan dapat diketahui minat siswa menggunakan pembelajaran metode klasikal dan minat siswa menggunakan pembelajaran media berbasis flash, serta mengetahui hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran metode klasikal dan hasil belajar siswa menggunakan pembelajaran media berbasis flash.

Kemudian minat siswa menggunakan metode klasikal dibandingkan dengan minat siswa menggunakan media berbasis flash, di samping membandingkan hasil belajar menggunakan metode klasikal dengan hasil belajar menggunakan media berbasis flash. Selain itu penelitian ini mencari pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar siswa untuk masing-masing metode, yaitu pengaruh minat siswa menggunakan metode klasikal terhadap hasil belajar menggunakan metode klasikal, dan pengaruh minat siswa menggunakan media berbasis flash terhadap

hasil belajar siswa menggunakan media berbasis flash. Hasil ini diharapkan mempu menjadi pedoman pemilihan metode belajar agar mendapatkan hasil yang maksimal.



Gambar 2. 4. Kerangka Berfikir

2.5 Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_{01} = Tidak terdapat perbedaan minat siswa antara menggunakan metode klasikal dengan menggunakan media berbasis flash.

H_{02} = Hasil belajar siswa menggunakan media berbasis flash tidak sama atau lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan metode klasikal

H_{03} = Tidak terdapat pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan metode klasikal.

H_{04} = Tidak terdapat pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media berbasis flash.

H_{a1} = Terdapat perbedaan minat siswa antara menggunakan metode klasikal dengan menggunakan media berbasis flash.

H_{a2} = Hasil belajar siswa menggunakan media berbasis flash lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan metode klasikal.

H_{a3} = Terdapat pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan metode klasikal.

H_{a4} = Terdapat pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media berbasis flash.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan studi minat dan hasil belajar antara metode klasikal powerpoint dengan metode berbantu media flash pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Boja, maka dapat disimpulkan bahwa:

(1) Minat siswa pada pembelajaran menggunakan metode klasikal memperoleh skor persentase mencapai 70.2% dengan nilai skor mencapai 2176 dari jumlah skor maksimal 3100, sehingga termasuk pada kategori sedang. Hal ini menunjukan minat siswa dengan metode klasikal tidak lebih tinggi dari minat siswa dengan menggunakan media berbasis flash.

(2) Minat siswa pada pembelajaran menggunakan media berbasis flash memperoleh skor persentase mencapai 73.5% dengan skor total mencapai 2353 dari jumlah skor maksimal 3200, sehingga termasuk pada kategori tinggi. Hal ini menunjukan minat siswa dengan menggunakan media berbasis flash lebih tinggi dari minat siswa dengan metode klasikal.

(3) Hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan metode klasikal memperoleh rata-rata ketuntasan siswa mencapai 90.32%, dengan skor rata-rata mencapai 79.8387. Hal ini menunjukan hasil belajar metode klasikal tidak lebih tinggi dari hasil belajar menggunakan media berbasis flash.

(4) Hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media berbasis flash memperoleh rata-rata ketuntasan mencapai 96.88%, dengan skor rata-rata mencapai 84.06425. Hal ini menunjukan hasil belajar menggunakan media berbasis flash lebih tinggi dari hasil belajar menggunakan metode klasikal.

(5) Pada perhitungan minat siswa diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel} \Leftrightarrow 1.979759 \geq 1.67$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan minat siswa antara menggunakan metode klasikal dengan menggunakan media berbasis flash.

(6) Pada perhitungan hasil belajar siswa diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel} \Leftrightarrow 2.24859862 \geq 1.67$. Hal ini menunjukan bahwa hasil belajar siswa menggunakan media berbasis flash lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan metode klasikal.

(7) Berdasarkan perhitungan diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 28.872 + 0.7261X$ dengan $r_{xy} = 0.61336$ dengan kategori kuat, serta koefisien determinasi sebesar 0.3765 atau 37.652%. Sedangkan uji signifikansi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} \Leftrightarrow 0.4.1849 > 2.0452$. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan metode klasikal.

(8) Berdasarkan perhitungan diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 38.68 + 0.6177X$ dengan $r_{xy} = 0.5673$ dengan kategori sedang, serta koefisien determinasi sebesar 0.3219 atau 32.187%. Sedangkan uji signifikansi diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} \Leftrightarrow 3.7735 > 2.0423$. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh minat siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media berbasis flash.

5.2 Saran

Penelitian ini diharapkan dapat membantu kemajuan pendidikan khususnya bidang studi Teknologi Informasi dan Komunikasi. Berdasarkan pembahasan, kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

(1) Guru sebaiknya memperdalam pengetahuan tentang bagaimana cara membuat media interaktif dan dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran sebagai variasi belajar siswa.

(2) Diperlukan pengembangan media berbasis flash sehingga memberikan kontribusi yang positif untuk kemajuan pendidikan.

(3) Perlunya peran semua pihak untuk mendukung pembelajaran serta meningkatkan sarana dan prasarana sebagai penunjang pendidikan.

(4) Pengordinasian siswa yang terlalu lama dapat menyita waktu pembelajaran, sebaiknya guru mempersiapkan ruangan tempat dilakukannya pembelajaran, sehingga dapat menghemat waktu sehingga pembelajaran lebih optimal.

(5) Kegiatan pembelajaran sebaiknya dapat memacu minat siswa, sehingga hasil belajar siswa dapat lebih baik.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Abror, Muhammad, dkk. 2012. *Implementasi Macromedia Flash sebagai Media Pembelajaran Geografi Materi Hidrosfer Siswa Kelas VII Smp Negeri 7 Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012*. Jurnal. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Adi W, Cipta, dkk. 2015. *Komparasi Hasil Belajar Penggunaan Media Macromedia Flash dan Media Powerpoint pada Materi Sejarah Pembentukan Bumi Kelas X SMA Negeri 8 Semarang Tahun 2013/2014*. Jurnal. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Arikunto, Suharsimi. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad,Azhar. 1997 . *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Baharuddin. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Adobe Flash CS3 dan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Instalasi Penerangan Listrik pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan.* Jurnal. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Darwin. 2012. *Peningkatan Minat Belajar Menggunakan Metode Demonstrasi pada Pembelajaran Matematika Kelas V SDN 17 Mengkatang.* Artikel Penelitian. Pontianak: Universitas Tanjungpura.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Dwi Y, Dini, dkk. 2014. *Jurnal vol.1 No.1 Januari 2015 Hal. 29-35. Aplikasi Model Quantum Learning Disertai Media Flash Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Materi Pedosfer Pada Siswa Kelas Xa Semester Genap*

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

SMA Negeri 5 Magelang Tahun Pelajaran 2013/2014. Jurnal. Magelang: Jurnal GeoEco.

Edy Y, Sigit. 2015. *Jurnal Vol.06 No,02 Juni 2015*. *Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Efi dengan Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Di SMK Ma'arif 5 Gombong*. Jurnal. Purworejo: Universitas Muhammadiyah Purworejo.

Fathiyati, Riyana, dkk. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Macromedia Flash sebagai Sumber Belajar bagi Siswa SMA/MA Kelas Xi Semester 2 Materi Pokok Sistem Reproduksi Manusia*. Jurnal. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Fida Z, Eva. 2015. Metode Pembelajaran Klasikal dan Metode1, diakses 7 Mei 2015, available at: http://id.scribd.com/doc/109351861/Metode-Pembelajaran-Klasikal-Dan-Metode1#scribd

Gora, Winastwan dan Sunarto. 2010. *Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Hidayat, Togik dan Endah P, Aisyah. 2013. *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Melalui Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran Mesin Cnc Tu 2a Siswa Kelas Xi Tpm 3 Di SMK Negeri 3 Boyolangu*. Jurnal. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Hidayatullah, Priyanto, dkk. *Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash.* Bandung: Informatika.

Madcoms. 2015. *Adobe Flash CS6.* Yogyakarta: Andi.

Mu'alimin, dkk. 2012. *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Materi Microsoft Excel di SMA Lampung Tengah*. Jurnal. Bandar Lampung: Unila.

Priatmoko, Sigit, dkk. 2008. *Komparasi Hasil Belajar Siswa dengan Media Macromedia Flash dan Microsoft Powerpoint yang Disampaikan Melalui Pendekatan Chemo-Edutaintment*. Jurnal. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sadiman, Arief S., dkk. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenada Media.

Siegel, Sidney. 1994. *Statistika Nonparametrik Untuk Ilmu-ilmu Sosial.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sudjana, N dan Rifai'i A. 2010. *Media Pengajaran.* Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika.* Bandung: Tarsito Bandung.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D.* Bandung: Alfabeta.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.

Wahyudin, dkk. 2010. *Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa*. Jurnal. Semarang: Universitas Negeri Semarang.