

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
MEDIA GAMBAR BERGERAK DENGAN GAMBAR DIAM PADA
MATERI FLUIDA DINAMIS DI SMA**

(Skripsi)

Oleh

DINA AGUSTINA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2017**

ABSTRAK

STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERGERAK DENGAN GAMBAR DIAM PADA MATERI FLUIDA DINAMIS DI SMA

Oleh

DINA AGUSTINA

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya sangat bergantung pada proses dan media pembelajarannya. Memperhatikan pentingnya media pembelajaran, maka peneliti melakukan penelitian perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media gambar bergerak dengan gambar diam pada materi fluida dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui hasil belajar kognitif siswa setelah pembelajaran menggunakan media gambar bergerak dan gambar diam (2) mendeskripsikan respon siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest posttest design*. Penelitian ini telah dilakukan di SMA Negeri 1 Trimurjo, dengan kelas XI IPA 2 sebagai kelas gambar bergerak dan XI IPA 4 sebagai kelas gambar diam. Hasil penelitian pada kelas gambar bergerak diperoleh rata-rata *posttest* 69,13 dan *N-gain* 0,64 dengan kategori sedang, lebih besar dari hasil belajar kelas gambar diam dengan rata-rata *posttest* 53,3 dan *N-gain* 0,48 dengan kategori sedang. Respon positif terhadap pemanfaatan gambar bergerak adalah 97% dan respon positif terhadap pemanfaatan gambar diam adalah 84%.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Gambar Bergerak, Gambar Diam

**STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
MEDIA GAMBAR BERGERAK DENGAN GAMBAR DIAM PADA
MATERI FLUIDA DINAMIS DI SMA**

**Oleh
Dina Agustina**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Fisika
Jurusan Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

**Judul Skripsi : STUDI PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA
MENGUNAKAN MEDIA GAMBAR BERGERAK
DENGAN GAMBAR DIAM PADA MATERI FLUIDA
DINAMIS DI SMA**

Nama Mahasiswa : Dina Agustina

No. Pokok Mahasiswa : 1313022019

Program Studi : Pendidikan Fisika

Jurusan : Pendidikan MIPA

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Prof. Dr. Agus Suyatna, M.Si.
NIP 19600821 198503 1 004

Drs. Eko Suyanto, M.Pd.
NIP 19640310 199112 1 001

2. Ketua Jurusan Pendidikan MIPA

Dr. Caswita, M.Si.
NIP 19671004 199303 1 004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: Prof. Dr. Agus Suyatna, M.Si.

Sekretaris

: Drs. Eko Suyanto, M.Pd.

Penguji

Bukan Pembimbing

: Drs. Nengah Maharta, M.Si.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 / 98603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 05 Mei 2017

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Dina Agustina
NPM : 1313022019
Fakultas/Jurusan : FKIP/Pendidikan MIPA
Program Studi : Pendidikan Fisika
Alamat : RT/RW 01/01, Dusun IV, Desa Isorejo, Kecamatan
Bungamayang, Kabupaten Lampung Utara

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Mei 2017
Yang Menyatakan,



Dina Agustina
NPM 1313022019

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Kotabumi pada tanggal 31 Agustus 1995, sebagai anak pertama dari dua bersaudara, buah hati pasangan Bapak Hanat Jayanudin dan Ibu Samiyem.

Pendidikan penulis dimulai dari Taman Kanak-Kanak ditempuh di TK YP PG Bungamayang hingga lulus tahun 2001, Sekolah Dasar di SDS YP PG Bungamayang hingga lulus tahun 2007, Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Bungamayang lulus tahun 2010, dan Sekolah Menengah Atas di MAN 2 Metro hingga lulus pada tahun 2013.

Tahun 2013, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Jurusan Pendidikan MIPA FKIP Unila melalui jalur SBMPTN (tes tulis). Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Bandar Lampung-Jakarta-Bandung-Jakarta-Bandar Lampung pada tahun 2015. Pada tahun 2016, penulis melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 1 Gunung Sugih sekaligus melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Gunung Sugih, Kecamatan Gunung Sugih, Kabupaten Lampung Tengah.

MOTTO

*Ridho Allah tergantung pada ridho orangtua dan murka Allah tergantung pada murka orangtua.
(H.R. Al-Hakim)*

*Dan berencanalah kalian, Allah membuat rencana.
Dan Allah sebaik-baik perencana
(Ali Imron : 54)*

*Kamu pasti lebih besar dari masalahmu, apalagi Tuhanmu
(Dina Agustina)*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'aalamiin maha besar Allah, sembah sujud hamba haturkan atas karunia dan rizki yang melimpah, kebutuhan yang tercukupi, dan kehidupan yang layak. Pada akhirnya tugas akhir (skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu (Insyaa Allah). Dengan hanya mengharap ridho-MU semata, kupersembahkan karya ini untuk:

yang terkasih kedua orangtuaku Bapak Hanat Jayanudin dan Ibu Samiyem, yang tak pernah mengabsenkan namaku dari do'anya, yang selalu mendukungku, yang telah mengajariku arti kesabaran dan keikhlasan, yang menunjukkanku kekuatan do'a dan sholawat, yang menyerahkan separuh hidup dan hartanya untukku. Asaku kelak dapat membahagiakanmu sampai akhir hayatmu, semoga.

Adikku tersayang Dwi Ayu Wulandari yang selalu memberikan dukungan moril dari jauh, dari dalam pesantrenmu dan menantikan kesuksesanku. Semoga cita-citamu diridhoi Allah, aamiin.

Keluarga besar Bapak Burhanuddin dan Bapak H. Mardi Mulyono yang senantiasa mendoakan dan mendukungku.

Almamater Tercinta

SANWACANA

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillah rabbil'aalamiin puji syukur atas nikmat dan ridho yang Allah berikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga nikmat yang telah diberikan senantiasa menuntunku untuk menjadi manusia yang pandai bersyukur, manusia yang berharga di dunia dan bernilai di akhirat.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Caswita, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan MIPA.
3. Bapak Drs. Eko Suyanto, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fisika.
4. Bapak Prof. Dr. Agus Suyatna, M.Si., selaku Pembimbing Akademik, Pembimbing I yang telah bersedia membimbing, memberikan arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Eko Suyanto, M.Pd., selaku Pembimbing II atas keikhlasannya membimbing, memberikan arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Nengah Maharta, M.Si., selaku Pembahas yang telah bersedia memberikan kritik dan saran, serta bimbingannya atas perbaikan skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf Program Studi Fisika dan Jurusan Pendidikan MIPA.
8. Bapak Drs. Puryanto, MM., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Trimurjo atas izin dan kerjasamanya selama penelitian berlangsung.
9. Ibu Sri Setiyowati, S.Pd., selaku Guru Fisika kelas XI IPA 2 dan XI IPA 4 SMA Negeri 1 Trimurjo atas bantuan dan kerjasamanya selama penelitian berlangsung.
10. Bapak Ibu Guru beserta Staf Tata Usaha SMA Negeri 1 Trimurjo.
11. Siswa-siswa kelas XI IPA 2 dan XI IPA 4 yang telah bersedia melakukan kegiatan pembelajaran fisika bersama penulis selama penelitian berlangsung.
12. Teman-teman satu atap Siti Apriani, Atika Maharani dan Eka Rohmiati yang bersama-sama sedang berjuang, atas kebersamaan dan dukungannya selama ini.
13. Teman-teman seperjuangan susah senang bersama yang selalu memberikan semangat, dukungan dan bantuannya Claudia Citra, Dewi Nurhidayati, Dini Widyastuti, Eka Rohmiati, Illa Mafiroh, Khusnul Khotimah, Maryanti, Nurul Etiya Fatmala, Susi Gustina semoga nantinya Allah selalu memberikan kesempatan untuk kita bertemu, semoga Allah membalas kebaikan kalian.
14. Teman-teman yapu 13 yang saling menyemangati, Ardi, Geo, Abi, Dayat, Oki, Deni K, Alex, Dewa, Ais, Adella, Alin, Tiara, Intan, Rahma, Vita, Rofi, Uswatun, Kurnia, Mandala, Nurlia, Ria, Marisa, Yulia, Salma, Hesti, Witri, Septian, Dede, Arwi, Aday, Deni M, Dwi, Oji, Fadel, Herwin, Ismal, Nawawi, Ricky, Wanda, Isna, Anita, Timel, Clara, Dian, Fince, Gita, Ika, Tika, Nuzul,

Lulu, Maghfira, Melisa, Sara, Nova, Yeni, Ningrum, Sundari, Nurul, Radha, Reva, Sholeha, Retno, Safura, Winda, Yuni.

15. Teman-teman KKN Gunung Sugih selama 40 hari Anita Khoiri, Annisa Anggrayani, Diah Nurhafifah, Farisa Syarifah, Ratna Damayanti, R.Imas Aguslina, Sandy Setia Makruf, Yola Safitri, Yuke Agustin, semoga kebersamaan kita tak sesingkat waktu KKN kita.
16. Keluarga besar ALMAFIKA, makin jaya, makin kompak, makin jadi lebih baik.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga kebaikan-kebaikan yang telah diberikan kepada penulis, Allah SWT senantiasa membalasnya dengan kebaikan pula, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Mei 2017

Dina Agustina

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
COVER DALAM	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	6

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoretis.....	7
1. Media Pembelajaran.....	7
2. Hasil Belajar.....	18
B. Kerangka Pemikiran	23
C. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian.....	25
1. Anggapan Dasar.....	25
2. Hipotesis Penelitian	26

III. METODE PENELITIAN

A. Populasi dan Sampel.....	27
B. Desain Penelitian.....	27
C. Variabel Penelitian.....	28
D. Instrumen Penilaian	28
E. Analisis Instrumen.....	29
1. Uji Validitas.	29
2. Uji Reliabilitas	30
F. Teknik Pengumpulan Data.....	31
1. Data Kuantitatif.....	31
2. Data Kualitatif.....	34
G. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	34
1. Analisis data	34
2. Pengujian Hipotesis	36
a. Uji Normalitas	36
c. Uji Hipotesis.....	36

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	39
1. Pemanfaatan Gambar Pada Pembelajaran	39
2. Hasil Uji Instrumen	48
a. Uji Validitas	48

b. Uji Reliabilitas	49
3. Hasil Pengumpulan Data Kuantitatif dan Kualitatif	50
a. Data Kuantitatif.....	50
b. Data Kualitatif	51
4. Hasil Uji Penelitian Hasil Belajar Siswa	53
a. Uji Normalitas.....	53
b. Uji <i>Mann-Whitney</i>	54
B. Pembahasan	56
1. Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	56
2. Respon Siswa.....	62

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	65
B. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kategori dan subkategori ranah kognitif	21
3.1 Data hasil belajar (<i>pretest</i>) siswa menggunakan gambar Bergerak	32
3.2 Data hasil belajar (<i>posttest</i>) siswa menggunakan gambar bergerak	32
3.3 Data hasil belajar (<i>pretest</i>) siswa menggunakan gambar diam.....	32
3.4 Data hasil belajar (<i>posttest</i>) siswa menggunakan gambar diam.....	33
3.5 Data <i>N-gain</i> hasil belajar menggunakan gambar bergerak	33
3.6 Data <i>N-gain</i> hasil belajar menggunakan gambar diam	33
4.1 Hasil Uji Validitas Soal Hasil Belajar.....	48
4.2 Hasil Uji Reliabilitas	49
4.3 Data Skor Tertinggi, Skor Terendah, Rata-Rata <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> dan <i>N-gain</i>	50
4.4 Persentase Respon Siswa terhadap Gambar Bergerak	51
4.5 Persentase Respon Siswa terhadap Gambar Diam.....	52
4.6 Hasil Uji Normalitas Data <i>N-gain</i> Kedua Kelas Eksperimen	54
4.7 Hasil Uji <i>Mann-Whitney</i> Data <i>N-gain</i> Kedua Kelas Eksperimen	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan kerangka Pemikiran	23
3.1 Desain eksperimen <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	28
4.1 Grafik Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Siswa pada Kelas Gambar Bergerak dan Gambar Diam	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Gambar Bergerak	71
2. Silabus Gambar Diam	82
3. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Gambar Bergerak	93
4. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Gambar Diam	104
5. Rencana Penggunaan Gambar	115
6. Kisi-Kisi Soal Tes	125
7. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	141
8. Rubrik Penilaian Tes Hasil Belajar	143
9. Angket Respon Gambar Bergerak	152
10. Angket Respon Gambar Diam	154
11. Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Gambar Bergerak	156
12. Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Gambar Bergerak	158
13. Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Gambar Diam	160
14. Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Gambar Diam	162
15. Data Respon Siswa Kelas Gambar Bergerak	164
16. Data Respon Siswa Kelas Gambar Diam	166
17. Hasil Uji Statistik	168
18. Data <i>N-gain</i> Kelas Gambar Bergerak	173
19. Data <i>N-gain</i> Kelas Gambar Diam	175
20. Persentase Respon Siswa Terhadap Gambar Bergerak	177
21. Persentase Respon Siswa Terhadap Gambar Bergerak	178

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencapai kelestarian dan kemajuan suatu bangsa. Pendidikan merupakan sarana untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sehingga majunya suatu bangsa dapat dilihat dari kualitas sumber manusianya. Pendidikan yang ada di Indonesia saat ini masih saja ada kekurangan baik dari segi sarana maupun prasarana.

Pemerintah pun tidak henti-hentinya mengatasi masalah yang ada di lapangan. Tidak hanya pemerintah, tenaga pengajar juga perlu mengadakan perbaikan dalam mengajar, supaya keadaan pendidikan di Indonesia lebih baik lagi.

Awalnya di dalam pendidikan guru merupakan satu-satunya sumber belajar, tetapi seiring berjalannya waktu buku sangat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar yang dijadikan sumber belajar kedua. Media pembelajaran hanya sebagai alat bantu guru dalam mengajar, seharusnya media tersebut dapat dijadikan sumber belajar. Seperti yang disampaikan Aqib (2014: 50) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).

Dewasa ini banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses pembelajaran dimana di dalamnya terdapat interaksi antara guru dan peserta didik. Pembelajaran fisika yang merupakan salah satu cabang ilmu Sains, seringkali terkesan sulit untuk dipahami. Fisika merupakan ilmu alam dimana konsep dasar harus dipahami, oleh karena itu dalam pembelajaran fisika siswa dituntut untuk berinteraksi langsung dengan sumber belajar, perlu ada penggabungan-penggabungan materi yang disampaikan dengan pengalaman siswa sehari-hari sebagai langkah untuk pemahaman terhadap konsep. Fisika yang dikatakan ilmu pasti, namun sangat sulit untuk menyampaikan pemahaman yang kuat kepada peserta didik, maka perlu diadakannya sebuah inovasi dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk menumbuhkan sikap positif siswa dalam pembelajaran.

Salah satu inovasi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran fisika di sekolah yaitu dengan menggunakan media gambar bergerak dan juga gambar diam. Media gambar bergerak dapat berupa film bisu yang menggambarkan proses secara runtut sehingga pesan dapat tersampaikan dan siswa dapat berimajinasi tentang suara pada gambar bergerak tersebut. Gambar diam merupakan suatu gambar baik itu foto nyata, kartun, lukisan, peta, skala, grafik, bagan yang tidak bergerak atau diam sehingga siswa dapat berimajinasi tentang 2 hal yaitu tentang alur pergerakan gambar tersebut dan juga suara pada gambar tersebut. Diharapkan dengan diterapkannya media ini pembelajaran menjadi lebih aktif dan pesan dalam materi dapat tersampaikan tepat kepada peserta didik.

Pembelajaran fisika tidak hanya mengenai pemahaman konsep saja, melainkan siswa harus berperan aktif dalam proses penemuan pada permasalahan yang ada di dalam pembelajaran, dan memicu pola pikir siswa dalam pemahaman konsep. Salah satu materi dalam pembelajaran fisika yang perlu konsep dasar yang matang yaitu Fluida Dinamis. Pada materi ini, peserta didik dituntut untuk memahami prinsip-prinsip kontinuitas dan bernoulli. Untuk memahami hal tersebut, peserta didik tidak bisa hanya membayangkan bagaimana sebenarnya azas kontinuitas dan bernoulli diterapkan, sehingga perlu adanya praktikum untuk membuktikan benar atau tidaknya hal tersebut. Selain praktikum, penggunaan media gambar bergerak dan gambar diam pada materi ini saat pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran. Gambar bergerak yang ditampilkan disini dapat berupa film bisu berkaitan dengan fenomena-fenomena fluida ideal dan sejati, azas kontinuitas, azas bernoulli dan juga penerapannya. Seperti aliran air pada pipa, aliran air pada tanki yang bocor, proses terbangnya suatu pesawat, kejadian atap rumah yang terbawa angin, serta simulasi perbedaan tekanan udara saat seseorang pengendara sepeda motor melintas di jalan raya menyalip mobil besar. Selain gambar bergerak juga dapat digunakan gambar diam pada materi ini, gambar-gambar statis atau diam yang dapat ditampilkan pada pembelajaran materi ini juga sama halnya seperti yang ditampilkan gambar bergerak. Gambar diam yang ditampilkan untuk satu fenomena diambil dari gambar bergerak yang dibuat menjadi dua atau tiga potongan gambar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran fisika di SMA Negeri 1 Trimurjo, diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media gambar belum sepenuhnya digunakan. Namun beberapa siswa menyatakan pembelajaran fisika menggunakan media bergerak dan gambar diam akan lebih menyenangkan dan mengembangkan imajinasi mereka. Berlandaskan juga pada pendapat Sakti (2013) menyatakan bahwa visualisasi dapat memperjelas pengamatan siswa dan memberikan kontribusi dalam peningkatan pemahaman siswa. Harapannya pembelajaran menggunakan kedua media tersebut dapat mempermudah siswa dalam memahami materi serta meningkatkan hasil belajar karena tidak melulu terpaku dengan bacaan-bacaan dan angka pada buku paket, dimana siswa sulit memahami apa yang terkandung di dalam buku tersebut dan sering merasa bosan jika hanya membaca.

Oleh karena itu diadakan penelitian untuk mengetahui bagaimana hasil belajar ranah kognitif siswa dengan media pembelajaran gambar bergerak dan gambar diam serta sikap positif siswa terhadap kedua media tersebut dengan judul penelitian “Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa menggunakan Media Gambar Bergerak dengan Gambar Diam Pada Materi Fluida Dinamis di SMA”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran menggunakan media gambar bergerak dengan gambar diam?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pemanfaatan gambar bergerak dengan gambar diam dalam pembelajaran materi Fluida Dinamis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media gambar bergerak dengan gambar diam.
2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap pemanfaatan gambar bergerak dengan gambar diam dalam pembelajaran materi Fluida Dinamis.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut

1. Tersedianya bahan pembelajaran gambar bergerak dan gambar diam yang berkaitan dengan materi Fluida Dinamis
2. Memberikan referensi media pembelajaran agar tidak monoton,

E. Ruang Lingkup Penelitian

Agar tujuan dan sasaran penelitian tercapai seperti yang telah dirumuskan, dan sesuai dengan kemampuan peneliti, maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berbasis visual berupa gambar bergerak dan gambar diam,
2. Media gambar bergerak dan gambar diam yang digunakan berkaitan dengan Fluida Dinamis,
3. Sekolah yang digunakan sebagai tempat penelitian adalah SMA Negeri 1 Trimurjo,
4. Objek penelitian adalah siswa-siswi kelas XI IPA 2 dan 4 SMA Negeri 1 Trimurjo,
5. Variabel terikat yang diteliti hasil belajar dalam ranah kognitif dan respon siswa,
6. Perbandingan hasil belajar ranah kognitif dalam penelitian ini adalah ada atau tidak adanya perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas dengan media gambar bergerak dan kelas dengan media gambar diam.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran termasuk ke dalam proses pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar sehingga terjadi interaksi.

Lahirnya Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 menyatakan 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 dan negara.

Standar Proses adalah mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan yang telah ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013. Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta

memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Untuk mencapai tujuan pendidikan, serta mewujudkan proses pembelajaran yang sesuai dengan satuan pendidikan maka perlu adanya media pembelajaran. Mengacu pada Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 telah dijelaskan didalamnya bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.

Pada awalnya, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Seiring berjalannya waktu, sumber belajar bertambah dengan adanya buku.

Media merupakan salah satu faktor yang erat kaitannya dengan usaha menciptakan suasana yang kondusif untuk menentukan keberhasilan pembelajaran. Media adalah salah satu perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Media dalam pembelajaran membantu tugas guru sebagai pendidik dalam rangka menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Menurut Aqib (2014: 50) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).

Lanjut pendapat tentang media pembelajaran menurut Muhson (2010) a) media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber penyalurnya ingin

diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan b) bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran merupakan suatu wadah untuk menyalurkan pesan yang ingin disampaikan oleh guru agar sampai kepada peserta didik.

Dewasa ini banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar. Leshin, Pollock & Reigeluth dalam Aqib (2014: 55) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat, yakni :

- a) Media berbasis manusia (guru, tutor)
- b) Media berbasis cetak (buku, dll)
- c) Media berbasis visual (grafik, peta dll)
- d) Media berbasis audiovisual (video, film, tv dan lain-lain).

Fungsi dari media pembelajaran telah dijelaskan oleh Arsyad (2011: 26) diantaranya : (1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. (2) meningkatkan motivasi dan efisiensi penyampaian informasi. (3) meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi. (4) menambah variasi penyajian materi. (5) pemilihan media yang tepat akan menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kobosanan siswa untuk belajar. (6) kemudahan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa. (7) memberikan pengalaman yang lebih kongkrit bagi hal yang mungkin abstrak. (8) meningkatkan

keingintahuan (*curiosity*) siswa. (9) memberikan stimulus dan mendorong respon siswa.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Adanya media pembelajaran, akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dibandingkan hanya guru yang menjelaskan atau memberikan materi. Pesan dalam suatu materi dapat tersampaikan sehingga membantu siswa dalam pemahaman suatu konsep yang diajarkan. Karena hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima.

Berbagai macam media pembelajaran salah satu diantaranya yaitu media visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh para guru untuk membantu menyampaikan isi atau materi pelajaran.

Pembelajaran menggunakan media visual akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Menurut Peoples dalam Aqib (2014: 48) seluruh pengetahuan yang kita peroleh didapatkan dari:

1. 75 % dari melihat
2. 13 % dari mendengar, dan
3. 12 % dari mengecap, mencium, dan meraba.

Menurut Edgar Dale dalam Benawa (2010) penggunaan *media pembelajaran* seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman (*cone of experience*), yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan *audio – visual*.



Dari gambar diatas dapat disimpulkan bahwa ketika penggunaan media pembelajaran lebih konkrit atau dengan pengalaman langsung maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Akan tetapi sebaliknya jika penggunaan media pembelajaran semakin abstrak maka pesan (informasi) akan sulit untuk diterima siswa dengan kata lain siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru.

Menurut Djamarah dan Zain (2002: 144) media berbasis visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan media visual tersebut untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Sanjaya (2008: 211) memberikan pendapat lain tentang media visual yang menyatakan bahwa:

Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) menurut Arsyad (2014: 89) memegang peranan penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan.

Dalam aspek kognitif, media visual mempunyai fungsi terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Arsyad (2014: 21)

Seperti penelitian yang telah dilakukan Sakti (2013) menyatakan bahwa visualisasi dapat memperjelas pengamatan siswa dan memberikan kontribusi dalam peningkatan pemahaman siswa.

Berdasarkan berbagai macam pendapat di atas, media visual merupakan jenis media pembelajaran yang sangat besar pengaruhnya terhadap pemahaman peserta didik. Dimana peserta didik harus berinteraksi langsung dengan media visual tersebut untuk meyakinkan terjadinya proses informasi, sehingga pemahaman peserta didik terhadap konsep yang disampaikan meningkat.

Banyak sekali jenis media visual yang bisa digunakan dalam pembelajaran, menurut Arsyad (2011: 91):

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

Meskipun banyak dijelaskan tentang penggunaan media visual, akan tetapi dalam pemilihan dan penggunaannya ada beberapa hal yang perlu diperhatikan menurut Musfiqon (2012: 72) yakni, a) visualisasi mencerminkan kenyataan, apa yang digambarkan merupakan miniaturisasi dari kenyataan atau benda sesungguhnya, b) mempertimbangkan mutu teknis, visualisasi yang kurang jelas, baik dari sisi warna, isi, serta layout, akan menimbulkan bias dalam proses pembelajaran, c) keterampilan guru dan ketersediaan, benda visual biasanya menuntut keterampilan tertentu untuk menyajikan dan mengoperasionalkannya.

Dari penjelasan-penjelasan di atas, berbagai jenis media visual dapat digunakan dalam pembelajaran hanya saja masih banyak hal-hal yang harus diperhatikan dan disesuaikan dengan keadaan di lapangan. Dalam penerapannya diharapkan hasil yang didapatkan melalui pembelajaran dengan media visual sesuai dengan fungsinya, dan informasi dapat ditangkap oleh peserta didik.

Diantara berbagai macam media visual, gambar bergerak merupakan salah satu jenis media dimana peran visual sangat penting untuk digunakan. Dengan visual, biasanya orang lebih mudah menangkap atau memahami sesuatu. Gambar bergerak atau animasi menurut Ibrahim dan Syaodih (2003: 114) termasuk ke dalam Media *motion-visual*, yakni media yang mempunyai gambar objek bergerak, tapi tanpa mengeluarkan suara, seperti film bisu yang bergerak.

Menurut Arsyad (2014: 50) film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu.

Pendapat lain menurut Handayani (2006) yang menyatakan pentingnya penggunaan film dalam dunia pendidikan.

Melalui film banyak yang dapat dipelajari dengan jelas dan menarik, seperti (1) berbagai proses dalam tubuh kita atau industri, (2) kejadian-kejadian alam, (3) kehidupan di negara-negara lain, (4) kehidupan dan keadaan di masa lalu, (5) macam-macam industri dan pertambangan, (6) film untuk mengajarkan keterampilan, dan (7) sejarah kehidupan orang-orang besar.

Film sederhana yang bisa digunakan dalam pembelajaran salah satunya yaitu film bisu. Menurut Irawan, dkk (2014) film bisu atau *silent film* merupakan film yang dibuat tanpa adanya suara terutama dalam dialog dan penonton dipaksa untuk memahami alur cerita film itu melalui apa yang ditampilkan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Hajiminawati (2014) film sederhana seperti film bisu dapat mengatasi batasan pengamatan, meningkatkan motivasi dan daya pikir serta imajinasi. Penggunaan media film bisu dapat mendorong alat indera untuk menjadi lebih aktif karena film bisu dapat mempengaruhi psikologis seseorang menjadi rileks, dapat berkonsentrasi, dan dapat mengembangkan daya imajinasi.

Lanjut menurut pendapat Ahmad Sabri dalam Musfiqon (2012: 106) film dalam pendidikan dan pembelajaran di kelas berguna untuk:

- 1) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.
- 2) Menambah daya ingat pada pelajaran.
- 3) Mengembangkan daya fantasi anak didik.
- 4) Mengembangkan minat dan motivasi belajar.
- 5) Mengatasi pembatasan dalam jarak dan waktu
- 6) Memperjelas dalam jarak dan waktu.
- 7) Memperjelas sesuatu yang masih bersifat abstrak.
- 8) Memberikan gambaran pengalaman yang lebih realistik.

Berdasarkan penjelasan di atas penggunaan gambar bergerak atau animasi dalam pembelajaran dapat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menerima konsep yang dijelaskan. Sehingga kemungkinan dapat terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media gambar bergerak contohnya film bisu dalam pembelajaran fisika diharapkan akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan di sekolah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selain gambar bergerak terdapat pula gambar statis, gambar merupakan salah satu media visual yang dapat memudahkan dan memperlancar

pemahaman. Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.

Levin dan Lesgold dalam Uno (2008: 55) menyarankan belajar dengan gambar harus disertai lima hal, yakni:

- (1) Dalam proses mengajar, penjelasan harus disertai dengan gambar,
- (2) materi ajar harus sesuai dengan perkembangan berpikir siswa,
- (3) cerita yang fiktif yang bersifat naratif,
- (4) gambar yang ditampilkan sesuai dengan isi cerita, dan
- (5) pembelajaran yang bersifat demonstratif.

Salah satu jenis gambar statis yang baik digunakan dalam pembelajaran adalah gambar fotografi, dimana gambar fotografi merupakan salah satu media grafis paling umum digunakan dalam proses pembelajaran karena sifatnya konkret, lebih realistis dibandingkan dengan media verbal.

Sanjaya (2009: 214)

Selain itu juga Edgar dalam Daryanto (2013: 109) menjelaskan manfaat dari gambar fotografi yakni dapat mengubah tahap-tahap pengajaran, dari lambang kata (*verbal symbols*) beralih kepada tahapan yang lebih kongkret yaitu lambang visual (*visual symbols*).

Gambar statis lainnya dapat berupa bagan, sebagai media visual yang sangat membantu menyajikan pesan pembelajaran. Bagan menurut Sanjaya (2008: 214) adalah media grafis yang didesain untuk menyajikan ringkasan visual secara jelas dari suatu proses penting. Agar pesan yang disampaikan melalui bagan dapat dimengerti dan mudah dipahami, maka biasanya dalam bagan disertai dengan media grafis lainnya, seperti

gambar, foto, atau lambang-lambang verbal lainnya. Suatu bagan dianggap baik seandainya berbentuk sederhana, tidak rumit, dan berbelit-belit.

Gambar lainnya yaitu dalam bentuk grafik garis atau kurva, menurut Musfiqon (2012: 82) grafik garis atau kurva yaitu grafik yang menggunakan garis-garis yang terdiri dari garis-garis absis dan ordinat, atau garis horizontal dan vertikal. Grafik tersebut dapat menunjukkan suatu keadaan atau perkembangan dalam jangka waktu tertentu dengan jelas sekali.

Menurut Sanjaya (2008: 215) grafik adalah media visual berupa garis atau gambar yang dapat memberikan informasi mengenai keadaan atau perkembangan sesuatu berdasarkan data secara kuantitatif. Melalui grafik, siswa dapat menangkap gambaran secara lebih mudah tentang data-data statistik.

Jenis gambar lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah gambar kartun, menurut Musfiqon (2012: 84) kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana.

Penggunaan media gambar statis seperti fotografi, bagan, grafik dan kartun dapat membantu pembelajaran fisika di sekolah. Adinata (2015) dalam hasil penelitiannya berpendapat bahwa “Kehadiran gambar dalam kegiatan

pembelajaran akan memberi nuansa baru. Ia dapat menjadi perangsang atau menjadi stimulan saat kegiatan pembelajaran”.

Berdasarkan penjelasan di atas, sama halnya dengan gambar bergerak, gambar diam juga diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Karena media secara verbal saja sulit dipahami oleh peserta didik. Dengan adanya media visual berupa gambar diam dapat membantu peserta didik dalam menerima pelajaran dan juga memahaminya. Penggunaan media gambar diam seperti fotografi, bagan, grafik dan kartun dapat membantu pembelajaran fisika di sekolah.

2. Hasil Belajar

Belajar dapat diartikan dengan berbagai macam makna. Karena setiap kegiatan atau perbuatan manusia di dunia ini dapat dikatakan sebagai belajar. Baik dari apa yang dilihat, didengar maupun dirasakan. Maka belajar memiliki arti yang luas. Banyak ahli yang mengartikan belajar yang berbeda-beda namun tetap mengacu pada prinsip dimana setiap orang yang belajar akan mengalami perubahan dalam dirinya.

Menurut Burton dalam Siregar dan Nara (2010: 4) belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Pendapat lain tentang belajar dikemukakan oleh Hamalik (2012: 36)

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experincing*).

Menurut Syah (2010: 68) “Belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.

Berdasarkan pengertian tersebut belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Jadi dalam proses belajar, tidak hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni *mengalami*.

Dari uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik dari segi potensial maupun aktual. Seseorang yang sudah mengalami proses belajar akan ada pningkatan kualitas pada dirinya. Dalam proses belajar apabila seseorang tidak mengalami peningkatan pada dirinya maka orang tersebut belum mengalami yang namanya proses belajar atau dengan kata lain mengalami kegagalan dalam proses belajar.

Dalam proses belajar terdapat tujuan yang akan dicapai, untuk mengetahui tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran maka dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar dapat dilihat pada akhir pembelajaran yang sangat erat kaitannya dengan kemampuan siswa dalam memahami suatu materi yang dijelaskan. Menurut Sudjana (2009: 22) “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hal ini menyatakan bahwa setiap siswa

memiliki kemampuan dalam menerima dan memahami suatu materi yang diajarkan sehingga di akhir pembelajaran dapat diperoleh hasil belajar. Dalam perkembangannya, hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan guru dalam mengajar. Hal ini terlihat dari apa yang telah dicapai siswa, dan keberhasilan siswa dalam memahami serta mengerti konsep dan materi yang telah diajarkan oleh guru. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan Sanjaya (2009: 138) ukuran keberhasilan pembelajaran adalah sejauh mana siswa dapat menguasai materi pembelajaran, dan siswa dapat mengungkapkan kembali apa yang dipelajarinya.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa atau untuk mengetahui sejauh mana tujuan yang telah ditetapkan tercapai atau tidak maka perlu adanya penilaian atau suatu tindakan. Bloom dalam Sudjana (2009: 22) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yakni:

1. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

2. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

3. Ranah Psikomotoris

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut terdiri sejumlah aspek yang saling berkaitan.

Penjelasan mengenai kategori dan subkategori tingkatan ranah kognitif dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kategori dan Subkategori Ranah Kognitif

Kategori Proses Kognitif	Contoh Subkategori Proses Kognitif
1.Mengingat (<i>remember</i>)	Mengungkap kembali pengetahuan dari perbendaharaan instan
1.1 Mengenal	Mengenali tanggal-tanggal peristiwa sejarah penting
1.2 Menghafal	Hafal nama-nama kota
2.Memahami (<i>understand</i>)	Menjelaskan makna suatu pesan pembelajaran baik secara lisan, tulisan maupun gambar/grafik
2.1 Menafsirkan	Menafsirkan isi pidato, dokumen, peraturan
2.2 Memberi contoh	Memberikan contoh suatu definisi
2.3 Mengklasifikasi	Mengelompokkan jenis tanaman berbiji tunggal
2.4 Meringkas	Meringkas isi suatu buku
2.5 Interferensi	Memberlakukan suatu prinsip ke situasi yang berbeda
2.6 Membandingkan	Mencari persamaan dan perbedaan
2.7 Menjelaskan	Menjelaskan sebab-akibat suatu kejadian
3. Mengaplikasikan (<i>apply</i>)	Menerapkan dalil atau prosedur
3.1 Menerapkan rumus	Mengalikan panjang dengan lebar untuk menentukan luas persegi panjang

Kategori Proses Kognitif	Contoh Subkategori Proses Kognitif
3.2 Mengimplementasikan	Memanfaatkan dalil bejana berhubungan untuk pembuatan saluran pipa air minum
Kategori Proses Kognitif	Contoh Subkategori Proses Kognitif
4. Analisis (<i>analyze</i>)	Merinci suatu objek menjadi bagian-bagian
4.1 Membedakan	Membedakan bagian penting dan kurang penting
4.2 Mengorganisasi	Menyusun bagian-bagian menjadi suatu keutuhan
4.3 Mengkarakterisasi	Menunjukkan ciri khas Negara hokum
5. Evaluasi (<i>evaluate</i>)	Memberikan penilaian berdasarkan suatu criteria
5.1 Mengecek	Memeriksa apakah suatu gedung dibangun sesuai bestek
5.2 Mengkritik	Memberikan penilaian mana di antara metode yang paling tepat untuk menyelesaikan masalah
6. Menciptakan (<i>create</i>)	Memadukan suatu bagian atau unsur sehingga menjadi suatu kesatuan
6.1 Menghasilkan	Menghasilkan suatu hipotesis setelah membaca landasan teori
6.2 Merencanakan	Menyusun proposal penelitian tindakan kelas
6.3 Memproduksi	Memproduksi kain batik bercorak Surakarta

Bloom dalam Gafur (2013: 53-54).

Metode menilai pengetahuan siswa menurut Kunandar (2013: 167) yakni:

Guru menilai pengetahuan melalui: (1) tes tertulis dengan menggunakan butir soal, (2) tes lisan dengan bertanya langsung terhadap peserta didik menggunakan daftar pertanyaan, dan (3) penugasan atau proyek dengan lembar kerja tertentu yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam kurun waktu tertentu”.

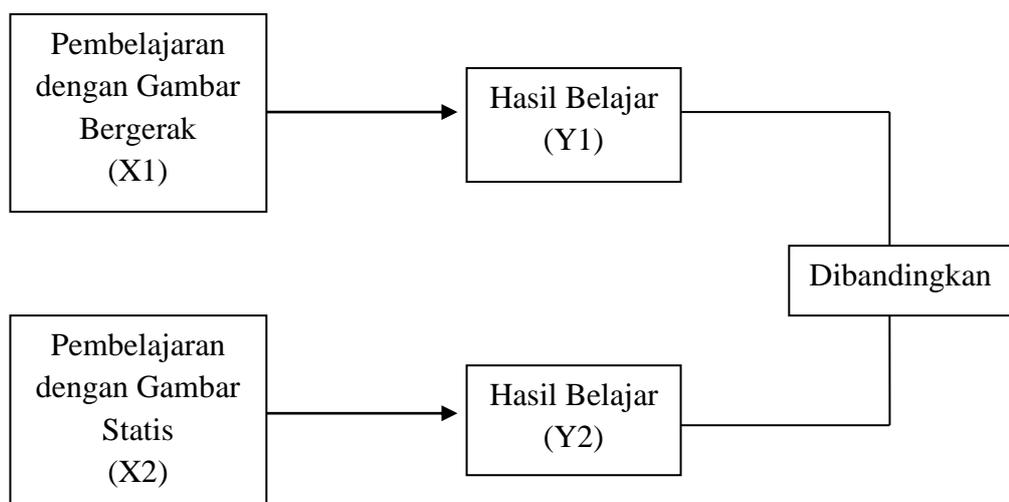
Berdasarkan pendapat di atas ada tiga cara untuk menilai pengetahuan siswa yaitu tes tertulis, tes lisan dan penugasaan. Ketiga cara ini memiliki bentuknya masing-masing, seperti tes tertulis yang meliputi: (a) pilihan

ganda, (b) bentuk soal dua pilihan (benar-salah), (c) menjodohkan, (d) melengkapi, dan (e) jawaban singkat.

Berdasarkan uraian di atas tentang hasil belajar, hasil belajar merupakan acuan dalam melihat tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Hasil belajar sangat bergantung pada proses pembelajaran, semakin baik proses pembelajaran maka hasil belajar siswa juga akan baik.

B. Kerangka Pemikiran

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran gambar bergerak (X1) dan gambar diam (X2), sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar fisika ranah kognitif melalui penilaian pengetahuan pada kedua kelas dengan media gambar bergerak (Y1) dan kelas dengan media gambar diam (Y2), maka dapat dijelaskan dengan paradigma pemikiran seperti pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran

Pada proses pembelajarannya kedua kelas tersebut menggunakan media yang berbeda yakni kelas XI IPA 2 dengan media gambar bergerak pada setiap pembelajaran dan XI IPA 4 dengan media gambar diam pada setiap pembelajaran. Siswa akan diajak belajar aktif dalam pembelajaran menggunakan kedua media tersebut. Untuk melihat kemampuan siswa pada awal pembelajaran akan diberikan soal *pretest* kemudian setelah pembelajaran akan diberikan soal *posttest* pada kedua kelas yang berbeda.

Kedua media yang digunakan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar, pada media gambar bergerak (X1) yang ditampilkan berupa film tanpa suara sehingga siswa dapat berimajinasi tentang suara pada film tersebut. Gambar bergerak dapat memberikan nilai positif pada pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa (Y1) dapat meningkat. Hal ini sesuai dengan kelebihan gambar bergerak diantaranya mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa, menambah daya ingat pada pelajaran, mengembangkan daya fantasi anak didik, mengembangkan minat dan motivasi belajar, mengatasi pembatasan dalam jarak dan waktu, memperjelas dalam jarak dan waktu, memperjelas sesuatu yang masih bersifat abstrak, memberikan gambaran pengalaman yang lebih realistik.

Gambar diam (X2) akan digunakan sama seperti halnya gambar bergerak pada pembelajaran. Penampilan gambar diam oleh guru akan membuat siswa berimajinasi 2 hal, yaitu tentang pergerakan gambar dan juga tentang suara. Penggunaan gambar diam sesuai dengan fungsinya yaitu untuk memvisualkan

konsep yang ingin disampaikan. Jenis-jenis gambar yang digunakan juga beragam, dapat berupa gambar nyata dan juga gambar animasi yang dapat mengembangkan daya imajinasi siswa. Hal ini dapat memberikan nilai positif pada pembelajaran fisika, sehingga hasil belajar siswa (Y2) pada pembelajaran menggunakan media gambar diam dapat meningkat.

Kedua media tersebut merupakan media visual dimana media visual akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, karena pengetahuan yang diperoleh manusia 75% dari melihat. Penggunaan gambar bergerak dan gambar diam pada materi Fluida Dinamis akan membantu peserta didik dalam belajar, karena dalam materi ini terdapat banyak konsep-konsep fisika dan fenomena-fenomena alam yang sulit dijelaskan tanpa adanya gambar nyata. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar bergerak dan gambar diam akan menjadi lebih aktif dan pesan dalam materi dapat tersampaikan tepat kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengingat dan memahami konsep serta akan meningkatkan hasil belajar mereka.

C. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar penelitian berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir adalah:

- a) kedua kelas sampel memiliki pengalaman belajar yang sama,
- b) kemampuan berpikir siswa pada mata pelajaran fisika berbeda-beda,

- c) respon terhadap mata pelajaran fisika berbeda-beda,
- d) rata-rata hasil belajar kedua kelas relatif sama,
- e) kedua kelas menggunakan kurikulum yang sama.

2. Hipotesis Penelitian

Untuk membandingkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media gambar bergerak dan gambar statis pada kedua kelas eksperimen. Dengan demikian, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang menggunakan media gambar bergerak kurang dari atau sama dengan hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang menggunakan media gambar diam.

H_1 : Hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang menggunakan media gambar bergerak lebih besar dari hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang menggunakan media gambar diam.

.

III. METODE PENELITIAN

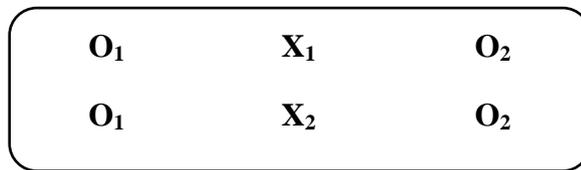
A. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Trimurjo pada semester ganjil Tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 5 kelas. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Pengambilan sampel dengan cara mengundi dua dari lima kelas XI IPA yang ada di sekolah tersebut. Pengundian akan memperoleh 2 kelas eksperimen. Satu kelas sebagai sampel untuk kelas eksperimen gambar bergerak dan satu kelas sebagai sampel kelas eksperimen gambar diam.

B. Desain Penelitian

Desain eksperimen pada penelitian ini menggunakan bentuk *Pre-Experimental Design* dengan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan dua media yang berbeda dengan kelas yang berbeda, masing-masing kelas menggunakan tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini dilakukan *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat

diketahui dengan akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 *One-Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O_1 = Nilai pretest

O_2 = Nilai posttest

X_1 = Pembelajaran dengan menggunakan gambar bergerak

X_2 = Pembelajaran dengan menggunakan gambar statis

(Sugiyono, 2011: 74-75)

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua bentuk variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media gambar bergerak dan gambar diam, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar fisika siswa.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi tentang variabel yang objektif dan untuk menjawab permasalahan yang ada pada penelitian tersebut. Pada penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan suatu rencana dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang berfungsi untuk pencapaian Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan di dalam Standar Isi pada Silabus.
2. Lembar tes soal uraian untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Lembar tes ini digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*.
3. Lembar angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa pada pemanfaatan media gambar bergerak dan gambar diam pada pembelajaran.

E. Analisis Instrumen

Sebelum instrumen digunakan sebagai instrumen tes pada sampel penelitian, instrumen tersebut harus diuji terlebih dahulu dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Instrumen tes yang digunakan untuk menguji variabel terikat pada penelitian harus valid agar diperoleh data yang valid. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur. Sebuah instrumen dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriterium, dalam arti memiliki kesejajaran antara hasil tes dengan kriterium.

Untuk menguji validitas instrumen digunakan teknik korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana:

r_{xy} = koefisien korelasi anatar variabel X dan variabel Y

X = Skor butir soal

Y = Skor total

N = Jumlah sampel

Kriteria pengujiannya yaitu instrumen akan dinyatakan sah (*valid*) jika korelasi antar butir dengan skor total lebih dari 0,30 dan instrumen akan dinyatakan tidak sah (*invalid*) jika korelasi antar butir dengan skor total kurang dari 0,30. Dan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka koefisien korelasi tersebut signifikan.

(Arikunto, 2012: 87)

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dapat dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi jika instrumen tersebut dapat menghasilkan hasil yang tetap. Jika digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama maka akan menghasilkan hasil yang sama. Untuk mencari realibilitas instrumen digunakan rumus Spearman-Brown dan digunakan metode belah dua. Rumus Spearman-Brown sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{2 r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}}{\left(1 + r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}\right)}$$

Keterangan:

r_{11} = realibilitas yang akan dicari

$r_{1/2_{1/2}}$ = kolerasi antara skor-skor tiap belahan tes

(Arikunto, 2012: 106-108)

Berdasarkan pengujian tersebut, dapat diketahui bahwa kriteria indeks reliabilitas yaitu:

Nilai 0.800 – nilai 1.000: sangat tinggi

Nilai 0.600 – nilai 0.800: tinggi

Nilai 0.400 – nilai 0.600: cukup

Nilai 0.200 – nilai 0.400: rendah

Nilai 0.000 – nilai 0.200: sangat rendah

(Arikunto, 2012: 111)

F. Teknik Pengumpulan Data

1. Data Kuantitatif

Pengumpulan data hasil belajar fisika siswa dalam ranah kognitif dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian. Pengumpulan data dilakukan menggunakan lembar tes tertulis yang berupa soal uraian pada saat *pretest* dan *posttest*. Pemberian *pretest* dan *posttest* ini dilakukan terhadap kedua kelas eksperimen. Adapun data yang diperoleh akan di kumpulkan dalam bentuk Tabel 3.1, 3.2, 3.3, 3.4, 3.5, dan 3.6.

Tabel 3.1 Data Hasil Belajar (*Pretest*) Siswa menggunakan Gambar Bergerak

No	Nama Siswa	Skor pada Soal ke-					Total Skor <i>Pretest</i>
		1	2	3	4	5	
1	Siswa 1						
2	Siswa 2						
3	Siswa 3						
Skor Tertinggi							
Skor Terendah							
Jumlah							
Skor rata-rata siswa							

Tabel 3.2 Data Hasil Belajar (*Posttest*) Siswa menggunakan Gambar Bergerak

No	Nama Siswa	Skor pada Soal ke-					Total Skor <i>Posttest</i>
		1	2	3	4	5	
1	Siswa 1						
2	Siswa 2						
3	Siswa 3						
Skor Tertinggi							
Skor Terendah							
Jumlah							
Skor rata-rata siswa							

Tabel 3.3 Data Hasil Belajar (*Pretest*) Siswa menggunakan Gambar Diam

No	Nama Siswa	Skor Pada Soal ke-					Total Skor <i>Pretest</i>
		1	2	3	4	5	
1	Siswa 1						
2	Siswa 2						
3	Siswa 3						
Skor Tertinggi							
Skor Terendah							
Jumlah							
Skor rata-rata siswa							

Tabel 3.4 Data Hasil Belajar (*Posttest*) Siswa menggunakan Gambar Diam

No	Nama Siswa	Skor Pada Soal ke-					Total Skor <i>Posttest</i>
		1	2	3	4	5	
1	Siswa 1						
2	Siswa 2						
3	Siswa 3						
Skor Tertinggi							
Skor Terendah							
Jumlah							
Skor rata-rata siswa							

Tabel 3.5 Data *N-gain* Hasil Belajar menggunakan Gambar Bergerak

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
1	Siswa 1			
2	Siswa 2			
3	Siswa 3			
<i>N-gain</i> Tertinggi				
N-gain Terendah				
Rata-rata <i>N-gain</i>				

Tabel 3.6 Data *N-gain* Hasil Belajar menggunakan Gambar Diam

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
1	Siswa 1			
2	Siswa 2			
3	Siswa 3			
<i>N-gain</i> Tertinggi				
N-gain Terendah				
Rata-rata <i>N-gain</i>				

2. Data Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif berupa data respon peserta didik dilakukan dengan pemberian angket dengan 20 soal dan terdiri dari empat pilihan jawaban kepada seluruh peserta didik pada kedua kelas eksperimen dengan angket yang sama, terdapat pada lampiran 9 dan 10. Data respon siswa dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran fisika dengan media yang digunakan pada kedua kelas eksperimen yaitu kelas dengan media gambar bergerak dan kelas dengan media gambar diam.

G. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Analisis Data

Data kuantitatif pada penelitian ini yaitu tes hasil belajar siswa, dan untuk menganalisis data kuantitatif tersebut digunakannya skor gain yang ternormalisasi (*N-gain*). Uji gain normalisasi dilakukan untuk melihat peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* antara kelas yang menggunakan gambar bergerak dengan kelas yang menggunakan gambar statis. Untuk mengetahui peningkatan tes hasil belajar siswa digunakan skor gain yang ternormalisasi (*N-gain*) dilakukan pengurangan skor *posttest* dengan skor *pretest* dibagi oleh skor maksimum dikurang skor *pretest*. Jika dituliskan dalam persamaan adalah:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Keterangan:

$$g = N - gain$$

$$S_{post} = \text{Skor } posttest$$

$$S_{pre} = \text{Skor } pretest$$

$$S_{max} = \text{Skor maksimum}$$

Besarnya faktor g dikategorikan sebagai berikut:

Tinggi jika $N-gain \geq 0,7$

Sedang jika $0,3 \leq N-gain < 0,7$

Rendah jika $N-gain < 0,3$

Jannah, dkk (2012:56)

Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar fisika siswa peneliti menggunakan skor *pretest* dan *posttest*. Skor skor *pretest* dan *posttest* tersebut dihitung nilai N-gainnya. Dimana akan diketahui peningkatan skor dari skor *pretest* ke skor *posttest* dari variabel tersebut merupakan indikator adanya peningkatan atau penurunan hasil belajar pada penggunaan gambar bergerak dan gambar statis.

Data kualitatif pada penelitian ini yaitu data respon peserta didik yang telah diperoleh dengan memberikan angket. Data tersebut kemudian dideskripsikan bagaimana respon peserta didik pada kelas dengan media gambar bergerak dan bagaimana respon peserta didik pada kelas dengan media gambar statis.

2. Pengujian Hipotesis

Syarat dalam pengujian hipotesis sebelum dilakukan uji lanjut, semua data sampel dari populasi harus diuji apakah data tersebut terdistribusi normal atau tidak kemudian diuji homogenitas untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak.

a) Uji Normalitas

Untuk mengetahui data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan normal atau tidak perlu dilakukan suatu uji yang dinamakan uji normalitas. Untuk menguji apakah data dari sampel penelitian merupakan jenis distribusi normal, dapat dilakukan dengan uji statistik non-parametrik Kolmogorov-Smirnov. Hipotesis pengujiannya yaitu:

H_0 : Data terdistribusi secara normal

H_1 : Data tidak terdistribusi secara normal

Dan untuk pengambilan keputusan, data dapat dikatakan memenuhi asumsi normalitas atau terdistribusi normal jika pada *Kolmogorov-Smirnov* nilai $\text{sig} > 0.05$ dan data yang tidak terdistribusi normal memiliki nilai $\text{sig} < 0.05$.

b) Uji Hipotesis

Uji Data Dua Sampel Tidak Berhubungan (*Independent*).

Jika data yang diperoleh dari penelitian telah diuji normalisasi dan tidak terdistribusi normal maka pengujian hipotesis dalam penelitian selanjutnya dengan menggunakan statistik non parametrik tes.

Untuk menguji data dari dua sampel yang tidak berhubungan menggunakan Uji *Mann-Whitney*.

Hipotesis yang akan diuji adalah

$H_0 : \mu_g \leq \mu_s$ (Hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang menggunakan media gambar bergerak kurang dari atau sama dengan hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang menggunakan media gambar diam).

$H_1 : \mu_g > \mu_s$ (Hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang menggunakan media gambar bergerak lebih besar dari hasil belajar siswa pada ranah kognitif yang menggunakan media gambar diam).

Terdapat 2 rumus yang digunakan untuk uji *Mann-Whitney* atau yang disebut dengan uji U, yaitu:

$$U_1 = n_1 \cdot n_2 + \frac{1}{2} \{n_1(n_1 + 1)\} - R_1$$

dan

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{1}{2} \{n_2(n_2 + 1)\} - R_2$$

Dimana:

n_1 = jumlah sampel 1

n_2 = jumlah sampel 2

U_1 = jumlah peringkat 1

U_2 = jumlah peringkat 2

R_1 = jumlah rangking pada sampel n_1

R_2 = jumlah rangking pada sampel n_2

Kedua rumus ini kemungkinan besar akan menghasilkan dua nilai yang berbeda bagi U. Nilai yang dipilih untuk U dalam pengujian hipotesis adalah nilai yang paling kecil dari kedua nilai tersebut. Untuk memeriksa apakah perhitungan kita atas nilai U benar, rumus berikut dapat digunakan: Nilai U terkecil = $n_1 n_2 -$ nilai U terbesar

Kriteria Pengujian:

- Jika $U_{output} < U_{tabel}$, maka H_0 ditolak
- Jika $U_{output} > U_{tabel}$, maka H_0 diterima

Berdasarkan nilai signifikansi atau nilai probabilitas.

Jika nilai sig $> 0,05$ maka H_0 diterima.

Jika nilai sig $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

(Santoso: 2001)

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa.

1. Ada perbedaan hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media gambar bergerak dan gambar diam, hasil belajar menggunakan gambar bergerak lebih besar daripada hasil belajar menggunakan gambar diam. Rata-rata skor *posttest* pada gambar bergerak 69,13 dan skor *N-gain* 0,64 dalam kategori sedang. Rata-rata skor *posttest* pada gambar diam 53,3 dan skor *N-gain* 0,48 dalam kategori sedang.
2. Respon positif siswa terhadap pemanfaatan gambar bergerak dan gambar diam pada pembelajaran fluida dinamis terlihat dari presentase siswa yang memberikan respon positif terhadap pemanfaatan gambar bergerak adalah 97 % dan siswa yang memberikan respon positif terhadap pemanfaatan gambar diam adalah 84 %.

B. Saran

Berdasarkan simpulan maka penulis memberikan saran sebagai berikut.

1. Guru dapat menerapkan gambar bergerak maupun gambar diam pada setiap pembelajaran dengan memberikan beberapa fenomena alam di awal pembelajaran untuk memancing respon siswa terhadap pembelajaran selanjutnya.
2. Peneliti lain yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai media gambar bergerak dan gambar diam dapat membuat sendiri gambar-gambarnya serta mengadakan penelitian pada konsep-konsep fisika yang lain.
3. Peneliti lain juga dapat menggunakan media yang lebih baik dari media visual, seperti melakukan praktik langsung untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinata, I Wayan., Maharta N., & Nyeneng, I Dewa Putu. 2015. Pengembangan Komik Pembelajaran Fisika Berbasis Desain Grafis. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 3 (5), 15-16.
- Anggraini, D., Suyatna, A., & Sesunan, F. 2017. Studi Perbandingan Hasil Belajar Fisika Siswa Antara Penggunaan Gambar Bergerak Dengan Gambar Statis Pada Materi Gerak Melingkar. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 5 (1), 67-68.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bhari & Aswan, Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gafur, Abdul. 2013. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hajiminawati, Yulianti. 2014. Penggunaan Media Film Bisu Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi. (*Online*). Tersedia di <http://repository.upi.edu/id/eprint.16047>. Diakses pada 03 November 2016.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, M. A. (2006). Studi Peran Film dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan*. Vol 11 (2), 176-186.
- Ibrahim & Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Irawan, I. P. A. U., Sudiana, I. N., & Wendra, I. W. (2014). Penggunaan Film Bisu dengan Teknik Dubbing untuk Meningkatkan Kemampuan Menyampaikan Dialog dalam Drama Siswa Kelas XI IPA 1 di SMA

Negeri 2 Negara. *Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol 2 (1).

- Jannah, Miftakul, Sugiono, dan Sarwi. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Nilai Karakter Melalui Inkuiri Terbimbing Materi Cahaya Pada Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Innovative Science Education*. Vol. 1 (1), 54.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Muhson, A. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Vol. 8 (2).
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Sakti, I. 2013. Pengaruh Media Animasi Fisika Dalam Model Pembelajaran Langsung (direct instruction) Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Negeri Kota Bengkulu. *Prosiding SEMIRATA 2013*, Vol. 1 (1), 64-65.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santoso, Singgih. 2001. *Mengolah Data Statistik Secara Profesional*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Siregar & Eveline. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudiby, Elok. 2005. Respon Siswa SLTP Khodijah Surabaya Terhadap Kegiatan Uji Coba Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 6 (2), 93-95.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.