

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Penggunaan media animasi *adobe flash CS3* dimaksudkan untuk menarik minat siswa dalam belajar fisika dan memberikan gambaran atau contoh animasi dari materi yang akan dipelajari tersebut. Karena pelajaran fisika khususnya materi gaya banyak konsepnya bersifat abstrak sehingga perlu digunakannya media sebagai alat bantu pembelajaran. Media animasi *adobe flash CS3* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep fisika khususnya materi gaya. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan media animasi ini siswa dituntut aktif dalam pembelajaran dengan terdapatnya pertanyaan-pertanyaan tentang konsep gaya dalam animasi yang membuat siswa berfikir dan lebih memahami konsep tersebut.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas VIII-6 adalah pembelajaran menggunakan metode diskusi kelompok. Pada pembelajaran ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sendiri dan penjelasan tentang materi pelajaran langsung disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang dilaksanakan terasa kurang efektif dikarenakan kondisi kelas yang penuh dengan kapasitas 40 siswa, sehingga susana kelas menjadi tidak kondusif untuk belajar.

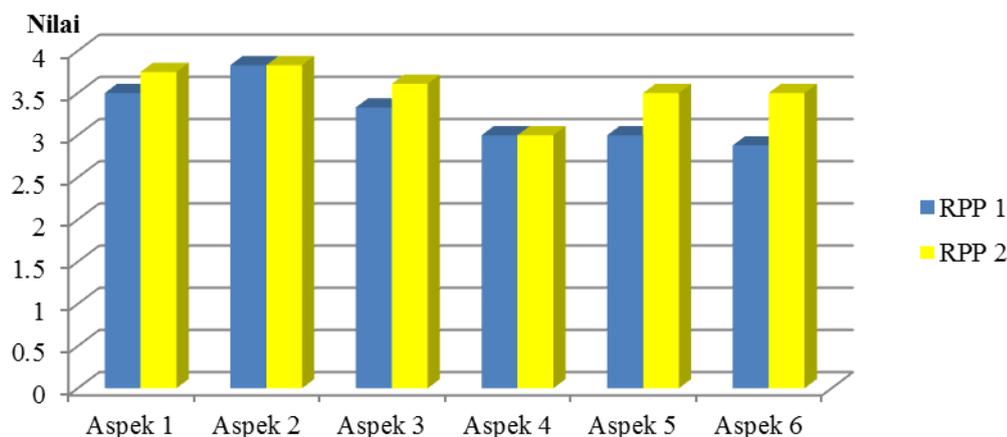
1. Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Animasi Adobe Flash CS3

Aktivitas guru dalam menggunakan media animasi *adobe flash CS3* pada materi Gaya diamati dengan memberikan tanda (√) pada kolom skala penilaian. Hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru yang diamati oleh dua orang pengamat yaitu Pengamat I Ibu Sri Fatmawati, M.Pd dan Pengamat

II Bapak Slamet Budi S., S.Pd. Aspek kegiatan guru yang diamati terdiri atas aspek Persiapan, Pelaksanaan yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, penutup, serta Alokasi Dalam Penggunaan Waktu dan Suasana Kelas. Setiap aspek kegiatan guru memiliki rentang skala penilaian 1 sampai 4, dari skala penilaian kemudian dikategorikan dalam rentang skor. Skor rata-rata aspek kegiatan guru mempunyai rentangan skor dan kategori sebagai berikut :

1,00 – 1,89	= Kurang Baik
1,90 – 2,89	= Cukup baik
2,90 – 3,89	= Baik
3,90 –	= Sangat Baik. ¹

Aktivitas guru yang terjadi pada pembelajaran dengan dua RPP (RPP I, dan RPP II) yang ditabulasikan pada gambar 4.1 berdasarkan tabel lampiran 3.1 halaman 143 maka diperoleh bahwa aktivitas guru pada tiap-tiap RPP berbeda-beda. Hal ini terlihat pada gambar 4.1 berikut :



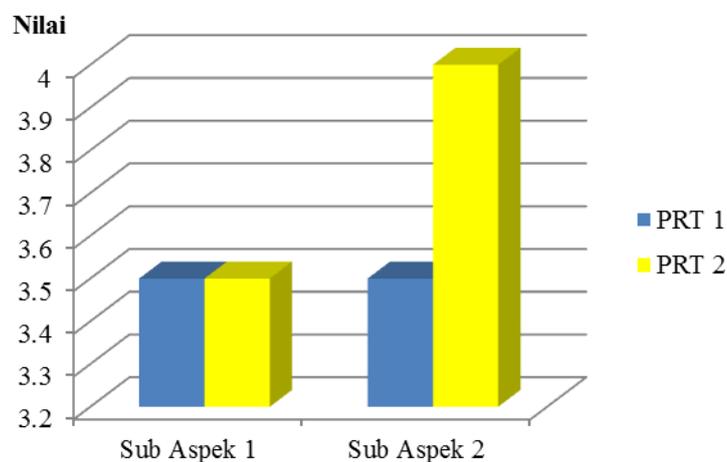
Gambar 4.1 Diagram Aktivitas Guru RPP1 dan RPP2

¹ Ririn Fahrina, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok Pada Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII di SMP 3 Negeri Palangka Raya, Plangka Raya : Universitas Palangka Raya, 2005, h.72

Keterangan:

1. Aspek persiapan
2. Aspek kegiatan pendahuluan
3. Aspek kegiatan inti
4. Aspek kegiatan penutup
5. Alokasi dalam penggunaan waktu
6. Suasana kelas

Aktivitas guru dalam mengelola aspek persiapan kegiatan belajar mengajar. Hal ini terlihat pada gambar 4.2 berikut :

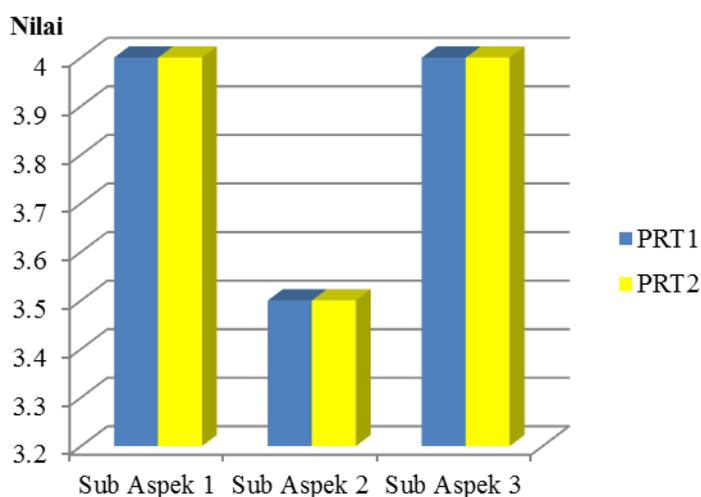


Gambar 4.2 Diagram aspek persiapan

Aspek persiapan pada pertemuan pertama untuk sub aspek 1 diperoleh nilai 3,5 dan untuk sub aspek 2 diperoleh nilai 3,5 dengan nilai rata-rata 3,5 masuk ke dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti sudah baik dalam persiapan pembelajaran fisika. Pertemuan kedua aspek persiapan untuk sub aspek 1 diperoleh nilai 3,5 dan sub aspek 2 diperoleh nilai 4,0 dengan nilai rata-rata 3,75 dengan kategori baik, pertemuan kedua mengalami peningkatan karena peneliti belajar memaksimalkan kesiapan ruangan dan alat pembelajaran dari pertemuan pertama sehingga berusaha meningkatkannya

pada pertemuan kedua. Jumlah rata-rata penilaian dari aspek persiapan pada pertemuan pertama sampai pertemuan kedua adalah 3,63 dengan kategori baik.

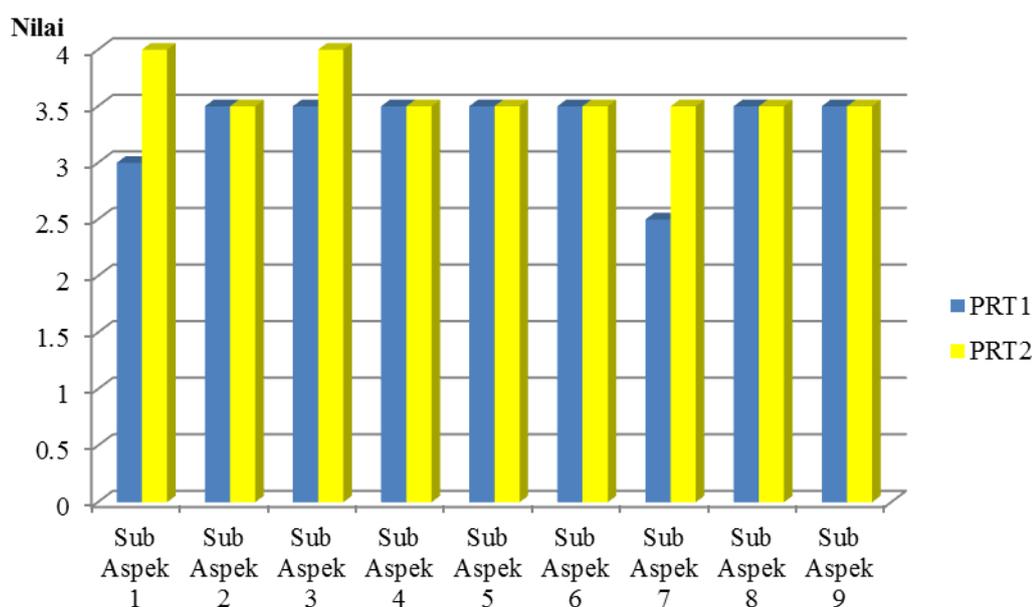
Aktivitas guru dalam mengelola aspek kegiatan pendahuluan yang meliputi sub aspek, memeriksa kehadiran siswa, memotivasi siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran melalui media animasi. Hal ini terlihat pada gambar 4.3 berikut :



Gambar 4.3 Diagram aspek kegiatan pendahuluan

Pertemuan pertama aspek kegiatan pendahuluan untuk sub aspek 1 memperoleh nilai 4, untuk sub aspek 2 diperoleh nilai 3,5 dan sub aspek 3 diperoleh nilai 4,0 dengan nilai rata-rata 3,83 masuk ke dalam kategori baik. Pertemuan kedua aspek kegiatan pendahuluan untuk sub aspek 1 memperoleh nilai 4, untuk sub aspek 2 dan sub aspek 3 diperoleh nilai 4,0 dengan nilai rata-rata 3,83 masuk ke dalam kategori baik. Jumlah rata-rata penilaian aspek kegiatan pendahuluan dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua adalah 3,8 dengan kategori baik.

Aspek ketiga yaitu kegiatan inti yang meliputi sub aspek, Meminta siswa untuk memperhatikan penjelasan dan arahan, Membimbing siswa membentuk kelompok diskusi, meminta siswa menyiapkan lembar jawaban untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada tampilan animasi, menampilkan media gambar animasi, membimbing dan mengarahkan siswa menjawab pertanyaan pada tampilan animasi, membimbing dan mengarahkan siswa untuk mempresentasikan hasil diskusi masing- masing kelompok, menerangkan materi-materi yang belum dipahami siswa, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan media, dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Hal ini terlihat pada gambar 4.4 berikut :



Gambar 4.4 Diagram aspek kegiatan inti

Pertemuan pertama aspek kegiatan inti untuk sub aspek 1 memperoleh nilai 3,0, sub aspek 2 diperoleh nilai 3,5, sub aspek 3 diperoleh nilai 3,5, sub

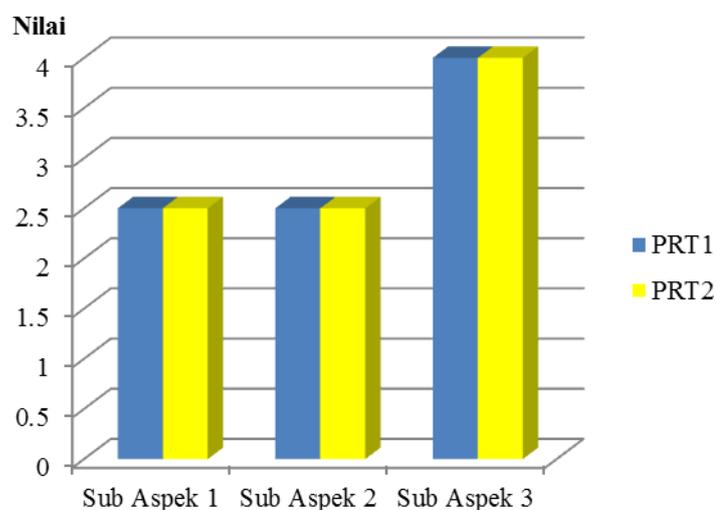
aspek 4 diperoleh nilai 3,5, sub aspek 5 diperoleh nilai 3,5, sub aspek 6 diperoleh nilai 3,5, sub aspek 7 diperoleh nilai 2,5, sub aspek 8 diperoleh nilai 3,5, dan sub aspek 9 diperoleh nilai 3,5 dengan perolehan nilai rata-rata 3,33 masuk ke dalam kategori baik.

Pertemuan kedua aspek kegiatan inti untuk sub aspek 1 memperoleh nilai 4,0, sub aspek 2 diperoleh nilai 3,5, sub aspek 3 diperoleh nilai 4,0, sub aspek 4 diperoleh nilai 3,5, sub aspek 5 diperoleh nilai 3,5, sub aspek 6 diperoleh nilai 3,5, sub aspek 7 diperoleh nilai 3,5, sub aspek 8 diperoleh nilai 3,5, dan untuk sub aspek 9 diperoleh nilai 3,5 dengan perolehan nilai rata-rata 3,61 masuk ke dalam kategori baik.

Pembelajaran diharapkan menjadi proses aktif antara guru, siswa dan materi subjek, seperti dalam aspek kegiatan inti pada penelitian ini terjadi tanya jawab antara siswa dan guru tentang materi yang disampaikan, siswa satu dengan siswa lain dalam satu kelompok berdiskusi untuk memecahkan masalah tentang konsep yang dipelajari. Namun pada kenyataannya masih terdapat kelemahan pada penelitian ini seperti tidak terdapatnya lembar aktivitas siswa sehingga tidak dapat secara real dan luas mengetahui sejauh mana keaktifan siswa. Kendala yang terdapat dalam penelitian ini seperti kurang kondusifnya ruangan untuk pembelajaran dan peneliti merasa kurang menguasai suasana kelas pada pertemuan pertama.

Aspek keempat yaitu penutup yang meliputi sub aspek, memberikan penghargaan kepada siswa, mengadakan evaluasi pembelajaran, menutup

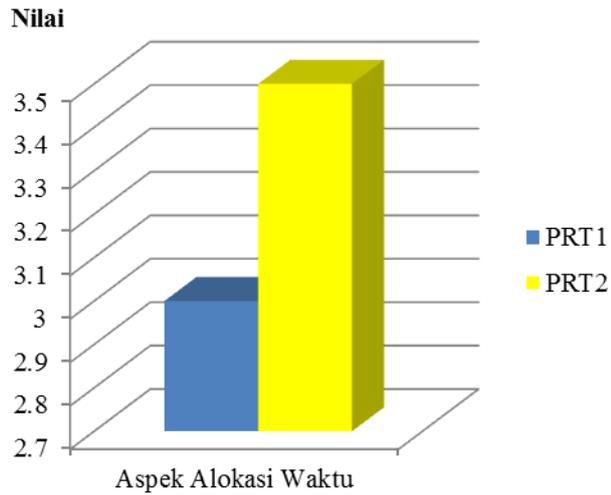
pembelajaran dengan mengucapkan "hamdallah" dan salam penutup. Hal ini terlihat pada gambar 4.5 berikut :



Gambar 4.5 Diagram aspek kegiatan penutup

Pertemuan pertama aspek kegiatan penutup untuk sub aspek 1 memperoleh nilai 2,5, sub aspek 2 diperoleh nilai 2,5 dan sub aspek 3 diperoleh nilai 4,0 dengan nilai rata-rata 3,0 masuk ke dalam kategori baik. pertemuan kedua aspek kegiatan penutup untuk sub aspek 1 memperoleh nilai 2,5, sub aspek 2 diperoleh nilai 2,5 dan sub aspek 3 diperoleh nilai 4,0 dengan nilai rata-rata 3,0 masuk ke dalam kategori baik memperoleh nilai 3,0 dengan kategori baik. Jumlah rata-rata penilaian aspek kegiatan penutup adalah 3,0 dengan kategori baik.

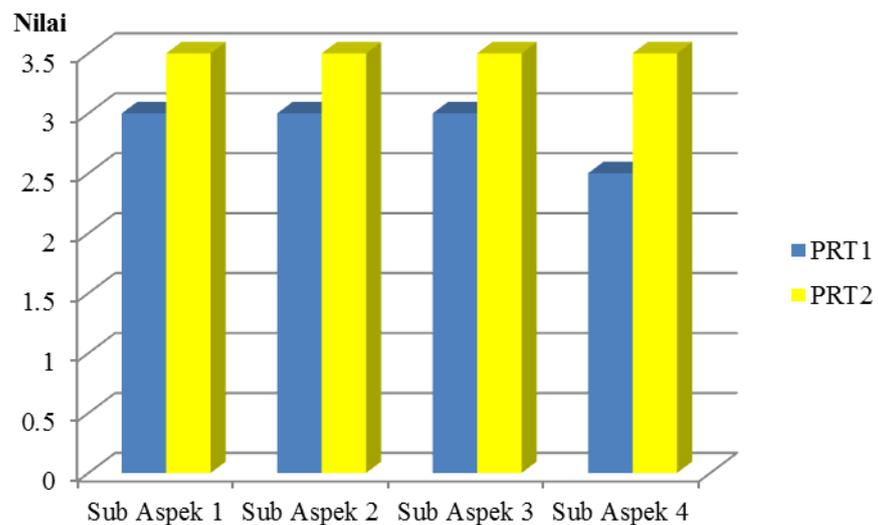
Aspek kelima yaitu alokasi dalam penggunaan waktu, hal ini terlihat pada gambar 4.6 berikut :



Gambar 4.6 Diagram aspek alokasi waktu

pada pertemuan pertama diperoleh nilai 3,0 dengan kategori baik dan pertemuan kedua memperoleh nilai 3,5 dengan kategori baik. Jumlah rata-rata penilaian aspek kegiatan alokasi dalam penggunaan waktu adalah 3,25 dengan kategori baik.

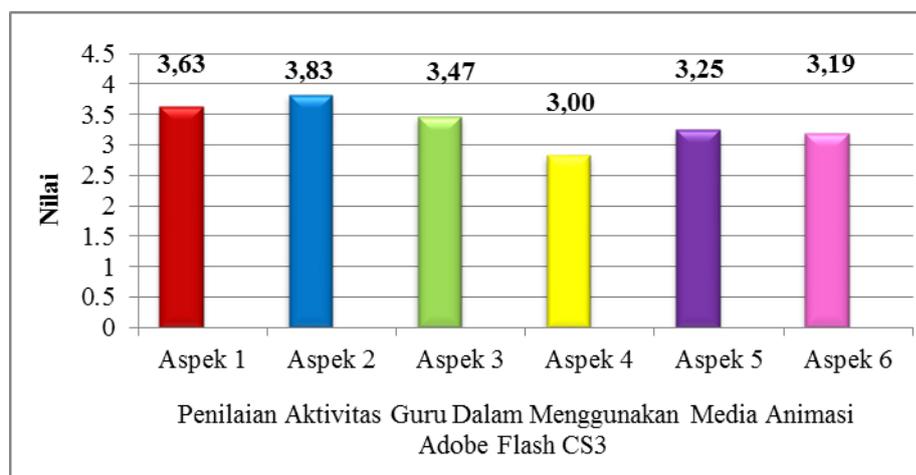
Aspek keenam yaitu suasana kelas yang meliputi sub aspek, berpusat pada siswa, siswa antusias, guru antusias, dan guru menguasai kelas. Hal ini terlihat pada gambar 4.7 berikut :



Gambar 4.7 Diagram aspek suasana kelas

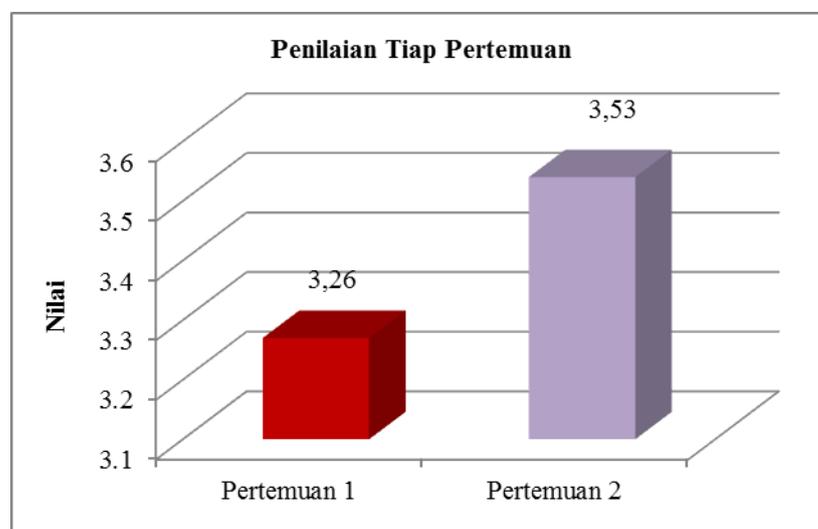
Pertemuan pertama aspek suasana kelas untuk sub aspek 1 memperoleh nilai 3,0, sub aspek 2 diperoleh nilai 3,0, sub aspek 3 diperoleh nilai 3,0 dan untuk sub aspek 4 diperoleh nilai 2,5 dengan nilai rata-rata memperoleh nilai 2,88 dengan kategori cukup baik. Pertemuan kedua untuk sub aspek 1 memperoleh nilai 3,5, sub aspek 2 diperoleh nilai 3,5, sub aspek 3 diperoleh nilai 3,5 dan untuk sub aspek 4 diperoleh nilai 3,5 dengan nilai rata-rata memperoleh nilai 3,5 dengan kategori baik. Jumlah rata-rata penilaian aspek Suasana kelas adalah 3,19 dengan kategori baik.

Data dari tiap aspek aktivitas guru dalam menggunakan media animasi *adobe flash professional CS3* diambil rata-rata penilaian tiap aspek kemudian diurutkan dan dibuat grafik rata-rata penilaian aktivitas guru dalam menggunakan media animasi *adobe flash professional CS3* untuk tiap aspek pengelolaan dapat dilihat pada gambar 4.8 di bawah ini :



Gambar 4.8 Diagram Rata-Rata Penilaian Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Animasi Adobe Flash Professional CS3

Grafik rata-rata aktivitas guru dalam menggunakan media animasi *adobe flash professional CS3* untuk 2 kali pertemuan (Pertemuan 1, dan Pertemuan 2) ditunjukkan pada gambar di bawah ini :



Gambar 4.9 Diagram Penilaian Tiap Pertemuan

2. Ketuntasan Hasil Belajar

a. Ketuntasan Individu

Hasil analisis tes hasil belajar siswa secara kognitif diukur sebanyak satu kali. Berdasarkan tabel 3.2, tes hasil belajar siswa kelas VIII-6 dari 40 orang siswa yang mengikuti tes hasil belajar diperoleh 32 siswa tuntas dan 8 siswa tidak tuntas karena belum mencapai standar ketuntasan hasil belajar fisika yang telah ditetapkan sekolah sebesar ≥ 75 .



Gambar 4.10 Diagram Persentase Ketuntasan Individu

Berdasarkan gambar 4.10, dapat dilihat bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa kelas VIII-6 setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media animasi *adobe flash CS3* dari 40 siswa yang mengikuti tes hasil belajar terdapat 32 orang siswa dinyatakan tuntas belajarnya yaitu sebesar 80% siswa dan 8 orang siswa sebesar 20% dinyatakan belum mencapai ketuntasan belajar.

Siswa yang tuntas pada tes hasil belajar sebanyak 32 orang karena telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan dari sekolah yaitu ≥ 75 . Siswa yang tuntas tergolong aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan mampu mengerjakan tugas-tugas kelompoknya masing-masing yang telah ditentukan dalam proses KBM. Siswa tersebut aktif bertanya apabila mengalami kesulitan dalam mengerjakan pertanyaan-pertanyaan yang ada pada media animasi, baik pada guru maupun dengan teman-temannya.

Brown dan Saks menyatakan, “keberhasilan belajar banyak ditentukan oleh seberapa jauh siswa berusaha untuk mencapai keberhasilan tersebut”, usaha belajar siswa tersebut, mempunyai dua dimensi, yaitu:

- (1) jumlah waktu yang dihabiskan siswa dalam suatu kegiatan belajar, dan.
- (2) intensitas keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar tersebut², sehingga dapat dikatakan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa-siswa tersebut dikarenakan mereka aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan langsung terlibat dalam kegiatan belajar. Siswa tersebut juga

²Asep Herry, *Makna_Ketuntasan_Dalam_Belajar*, Bandung: UPI, 2010, tnp.

memanfaatkan waktu untuk bertanya apabila mereka mendapatkan kesulitan dalam kegiatan pembelajaran.

Siswa-siswa yang tidak tuntas dikarenakan belum mampu mencapai ketuntasan individu yang ditetapkan sekolah yaitu ≥ 75 . Siswa tersebut cenderung pasif untuk bertanya tentang pertanyaan-pertanyaan dalam media animasi dan materi yang belum dimengerti. Siswa kurang kurang mengamati dan memperhatikan animasi sehingga menyebabkan siswa kurang memahami konsep-konsep yang disampaikan lewat media animasi dan kesusahan dalam menjawab pertanyaan dalam media animasi.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar pada intinya dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Purwanto menyatakan bahwa, faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan ketuntasan hasil belajar adalah faktor dari luar (lingkungan alam, lingkungan sosial, kurikulum/bahan pelajaran, guru atau pengajar, fasilitas, dan administrasi atau manajemen) dan faktor dari dalam (kondisi fisik, kondisi panca indra, bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif.³

Ada beberapa faktor yang menghambat saat berjalannya proses pembelajaran selama penelitian diantaranya, kurang kondusifnya ruangan kelas untuk pembelajaran karena penuh sesak dengan siswa dengan jumlah 40 orang. pada pertemuan KBM terakhir waktu terpotong sekitar 20 menit karena terpakai oleh mata pelajaran IPS. Akibat mata pelajaran fisika

³ Purwanto, Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004, hal.107

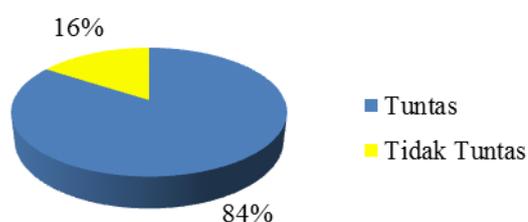
sering terdapat pada jam terakhir sehingga siswa tidak fokus lagi belajar dan siswa mengeluhkan lelah juga kecapekan, misalnya pada pertemuan KBM pertama berada pada jam terakhir. Hal itu mengakibatkan intensitas belajarnya pun berkurang dan siswa cenderung kurang semangat dalam menerima pembelajaran.

b. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan secara klasikal dari tes hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media animasi *adobe flash professional CS3* sebesar 80%. Berdasarkan ketuntasan klasikal siswa tidak tuntas hasil belajarnya, karena secara klasikal hasil belajar kelas VIII-6 belum memenuhi atau melebihi batas standar kriteria ketuntasan klasikal sebesar 85% serta guru merasa masih kurang maksimal dalam mengajar terutama pada soal hitungan sub materi massa dan berat yang ber angka desimal, membuat siswa kesulitan dalam menjawab soal.

c. Ketuntasan TPK

Suatu TPK dikatakan tuntas bila persentase siswa yang mencapai $\geq 65\%$. Hasil analisis ketuntasan TPK pembelajaran fisika dengan menggunakan media animasi adobe flash CS3 digambarkan oleh grafik di bawah ini:



Gambar 4.11 Diagram Ketuntasan TPK

Berdasarkan Gambar di atas Persentase TPK yang berhasil dituntaskan adalah 84%, sedangkan persentase TPK yang tidak tuntas adalah 16%. Tabel 4.4 halaman 69 diketahui bahwa dari 19 tujuan pembelajaran (TPK) yang dirumuskan, ada 16 TPK yang tuntas dan ada 3 TPK yang tidak tuntas. 16 TPK yang tuntas terdiri dari 7 TPK aspek pengetahuan (C1), 8 TPK aspek pemahaman (C2), 1 TPK aspek mengaplikasikan (C3).

Persentase yang belum berhasil dituntaskan adalah 16% yang berjumlah 3 TPK yang tidak tuntas diantaranya terdiri dari 1 TPK aspek pengetahuan (C1), 1 TPK aspek pemahaman (C2), 1 TPK aspek aplikasi (C3).

TPK aspek C3 yang tidak tuntas, TPK ini diwakili oleh butir-butir soal perhitungan yang menuntut kemampuan berhitung siswa cukup tinggi. ketidaktepatan siswa dalam berhitung dan menerapkan konsep-konsep yang ada menyebabkan ketidaktuntasan TPK pada aspek C3 juga dapat diakibatkan karena kurangnya kemampuan siswa dalam memahami soal, walaupun peneliti telah memberikan contoh-contoh soal sebelumnya terkadang siswa dapat dengan mudah melupakannya jika soal yang diberikan diubah angka atau rumusnya.

TPK yang tidak tuntas berikutnya adalah TPK aspek pemahaman dimana persentase ketuntasan untuk TPK aspek C₂ ini berkisar 63%. aspek pemahaman adalah aspek yang mengacu pada kemampuan memahami materi yang sudah dipelajari. Ketidaktuntasan aspek C₂ terjadi karena

siswa salah persepsi terhadap materi atau kurang memahami konsep sehingga mengakibatkan siswa mempunyai gambaran dan pengertian yang salah tentang materi yang dipelajarinya. Kemampuan setiap siswa dalam memahami suatu materi juga tidak sama hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa pada ketidaktuntasan TPK aspek C_2 .

TPK yang tidak tuntas berikutnya adalah TPK aspek ingatan dimana persentase ketuntasan untuk TPK aspek C_1 ini berkisar 55%. aspek ingatan adalah aspek yang mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari. Ketidaktuntasan aspek C_1 terjadi karena siswa salah persepsi terhadap materi sehingga mengakibatkan siswa mempunyai gambaran dan pengertian yang salah tentang materi yang dipelajarinya. Kemampuan setiap siswa dalam ingatan materi juga tidak sama karena ingatan atau memori seseorang berbeda dengan yang lain dan hal ini mempengaruhi hasil belajar siswa pada ketidaktuntasan TPK aspek C_1 .

3. Respon Siswa

Siswa kelas VIII-6 terlebih dahulu mengikuti serangkaian pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media animasi *adobe flash professional CS3*, kemudian pada pertemuan KBM terakhir siswa diminta memberi tanggapan selama mengikuti pembelajaran melalui angket respon. Tujuannya untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media animasi *adobe flash professional CS3*.

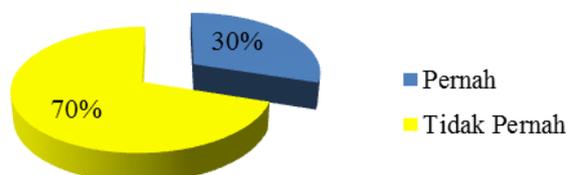
Hasil analisis terhadap 40 angket respon siswa pada kelas VIII-6 yang telah diisi siswa ditabulasikan pada tabel 4.5 Respon siswa terhadap pembelajaran termasuk ke dalam ranah afektif. Ranah afektif masih berkaitan dengan hasil dan ketuntasan belajar, selain ranah afektif ranah yang lain juga berkaitan. Hasil belajar siswa akan tuntas jika respon mereka terhadap PBM positif.

Bloom membagi klasifikasi hasil belajar menjadi 3 ranah tersebut sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah Afektif, berkaitan dengan sikap dari 5 aspek yakni penerimaan, tanggapan atau respon, penelitian, dan organisasi.
3. Ranah Psikomotor, berkaitan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak secara umum meliputi gerakan seluruh badan dan kemampuan dalam berbicara. Hasil belajar tersebut selalu berhubungan satu sama lain.⁴ Respon atau tanggapan termasuk ke dalam ranah afektif, sehingga hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

⁴ Tutun Rubinah, *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Konsep Klasifikasi Mahluk Hidup Dengan Menggunakan Metode Numbered Heads Together (NHT) di Kelas VII A SMP Negeri 1 Bantarkalong Tasikmalaya*, Artikel Ilmiah, Tasik Malaya, t.np, t.d

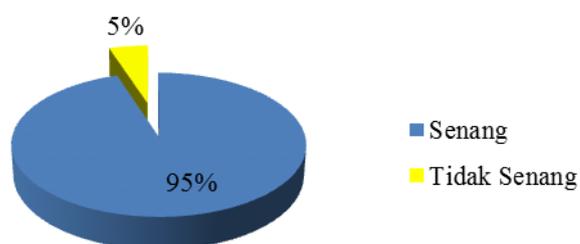
Angket respon pernyataan nomor 1, Pernahkah Anda sebelumnya diajarkan dengan menggunakan media animasi *adobe flash professional CS3* digambarkan dalam bentuk diagram 4.7 berikut:



Gambar 4.12 Diagram Respon Kelas VIII-6 untuk Angket Nomor 1

Gambar 4.12 di atas terlihat bahwa siswa yang menyatakan pernah diajar dengan menggunakan media animasi sebanyak 12 siswa (30%) namun pada mata pelajaran lain seperti IPS, dan yang tidak pernah diajarkan menggunakan media animasi sebanyak 28 siswa (70%). Respon ini perlu ditanyakan karena berhubungan ketertarikan dan minat siswa terhadap belajar fisika menggunakan media animasi. Pada umumnya semakin besar minat dan ketertarikan siswa pada suatu PBM yang dilakukan maka biasanya ketuntasan hasil belajarnya meningkat. Namun pada hasil penelitian masih terdapat 8 orang siswa yang belum tuntas.

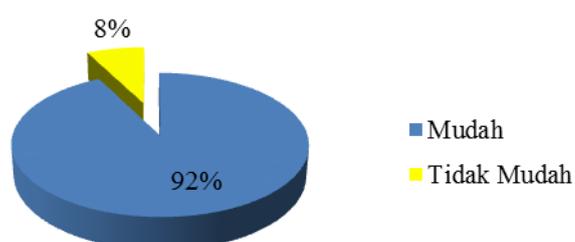
Pernyataan nomor 2, Bagaimana pendapat anda selama mengikuti pembelajaran fisika menggunakan media animasi *adobe flash CS3*, dapat digambarkan bentuk diagram lingkaran 4.13 berikut:



Gambar 4.13 Diagram Respon Kelas VIII-6 untuk Angket Nomor 2

Gambar 4.13 di atas terlihat bahwa siswa yang menyatakan senang sebanyak 38 siswa (95%), dan yang tidak senang dengan materi pembelajaran fisika setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media animasi *adobe flash professional CS3* terdapat 2 siswa (5%). Respon 95% menyatakan senang namun masih terdapat siswa yang belum tuntas hasil belajarnya, ini disebabkan terdapat siswa yang tidak hadir dalam KBM dikarenakan sakit sehingga mempengaruhi nilai hasil belajarnya. Umumnya Siswa kebanyakan hasil belajarnya akan tuntas jika siswa terlebih dahulu senang terhadap PBM yang dilakukan.

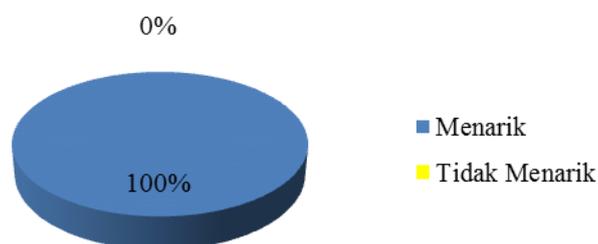
Pernyataan nomor 3, Bagaimana pendapat Anda tentang materi Gaya setelah diajarkan menggunakan media animasi *adobe flash cs3*, dapat digambarkan bentuk diagram lingkaran 4.14 berikut:



Gambar 4.14 Diagram Respon Kelas VIII-6 untuk Angket Nomor 3

Gambar 4.14 di atas perasaan terhadap materi Gaya setelah diajarkan menggunakan media animasi *adobe flash professional CS3* terlihat bahwa siswa yang menyatakan mudah sebanyak 37 siswa (92,5%) dan yang tidak mudah ada 3 siswa (7,5%). 3 siswa menyatakan tidak mudah dikarenakan perasaan terhadap pembelajaran fisika materi Gaya menggunakan media animasi kurang jelas penyampaian konsepnya dan dikarenakan cara guru menyampaikan materi kurang dapat di pahami siswa. Siswa menyatakan materi pelajaran yang disampaikan guru menggunakan media animasi tidak sulit (mudah pahami), hal ini akan berpengaruh positif pada ketuntasan belajarnya.

Pernyataan nomor 4, Setelah diajarkan dengan menggunakan media animasi *adobe flash CS3*, apakah belajar fisika menjadi lebih menarik, dapat digambarkan bentuk diagram lingkaran 4.15 sebagai berikut :

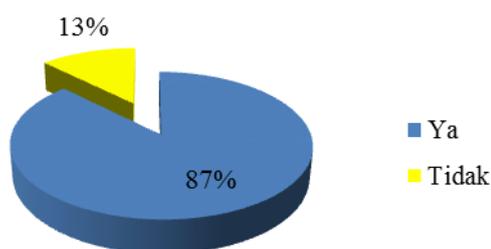


Gambar 4.15 Diagram Respon Kelas VIII-6 untuk Angket Nomor 4

Gambar 4.15 di atas terlihat bahwa siswa yang menyatakan menarik sebanyak 40 siswa (100%) dan yang tidak menarik sebanyak (0%). Dari diagram di atas dikatakan pembelajaran menggunakan media animasi menarik bagi siswa karena dapat melihat peristiwa atau contoh

yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari berhubungan dengan materi Gaya. Namun masih terdapat 8 orang siswa tidak tuntas, hal ini disebabkan karena siswa kurang teliti dan masih kurang penguasaan konsepnya. Pada umumnya jika siswa tertarik terhadap PBM yang dilakukan maka akan berdampak positif pada ketuntasan hasil belajarnya. Siswa menyatakan menarik namun pada soal THB materi gaya untuk aspek aplikasi banyak yang tidak tuntas karena soal menggunakan angka decimal dan rumusnya dibalik sehingga membuat siswa kebingungan.

Pernyataan nomor 5 Apakah pertanyaan-pertanyaan dalam media animasi menggunakan *adobe flash CS3* dapat membuat Anda lebih memahami dalam mempelajari konsep Gaya dapat digambarkan dalam bentuk diagram lingkaran 4.16 sebagai berikut:

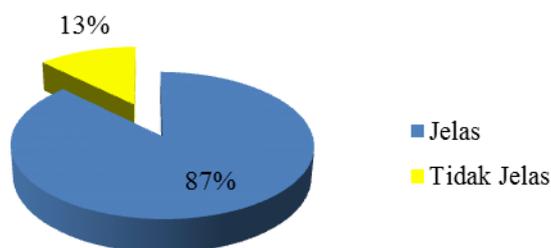


Gambar 4.16 Diagram Respon Kelas VIII-6 untuk Angket Nomor 5

Gambar 4.16 diatas tentang pertanyaan-pertanyaan dalam media animasi membantu dalam memahami konsep gaya sebanyak 35 siswa ya (87,5%) dan yang menyatakan tidak sebanyak 5 siswa (12,5%). 5 Siswa yang menyatakan tidak dikarenakan tidak paham maksud dari pertanyaan yang ada di dalam media animasi, sehingga menyebabkan mereka kurang benar dalam menjawab pertanyaan tersebut. Respon terhadap pertanyaan

membantu mengetahui tingkat kesulitan soal atau kejelasan soal untuk mudah dipahami siswa, jika siswa merasa sulit mengerti dan menjawab pertanyaan, hal ini akan berdampak pada ketuntasan belajarnya.

Pernyataan nomor 6, Bagaimana tampilan materi animasi Gaya dengan menggunakan media animasi *adobe flash cs3*, dapat digambarkan dalam bentuk diagram lingkaran 4.17 sebagai berikut :



Gambar 4.17 Diagram Respon Kelas VIII-6 untuk Angket Nomor 6

Gambar 4.17 diatas tentang kejelasan tampilan animasi materi Gaya yang menyatakan jelas ada 35 siswa (87,5%) dan tidak jelas ada 5 siswa (12,5%). Dalam hal ini ada 5 siswa (12,5%) yang tidak merasa jelas dengan tampilan animasi dikarenakan layarnya memakai dinding kelas yang warnanya agak gelap sehingga terlihat tidak jelas gambar animasinya. Respon terhadap tampilan animasi terlihat jelas atau tidak, hal ini mempengaruhi pemahaman konsep yang dipelajari siswa melalui tampilan animasi, sehingga akan berdampak pada ketuntasan belajar siswa.