

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Awal Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian sebanyak tiga kali pertemuan yaitu dua kali pertemuan diisi dengan pembelajaran dan satu kali pertemuan diisi dengan melakukan test akhir. Peneliti melaksanakan penelitian dengan menggunakan media animasi *Adobe Flash Professional CS3* pada kelas sampel (VIII-6). Sampel yang terpilih diajarkan materi pokok gaya dengan menggunakan media animasi *Adobe Flash Professional CS3*. Sampel yang terpilih diberikan tes akhir, yaitu sebagai evaluasi untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa terhadap materi pokok bahasan gaya.

Kegiatan penelitian dilaksanakan selama 8 bulan, untuk pelaksanaan PBM selama 2 bulan dimulai pada tanggal 24 Agustus sampai 24 Oktober 2013. Awal kegiatan PBM untuk penelitian pada kelas sampel VIII-6 sebanyak 40 siswa dilaksanakan pada hari rabu tanggal 10 september 2014, untuk pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin tanggal 15 september 2014, dan pada pertemuan terakhir dilaksanakan tes hasil belajar pada hari rabu tanggal 17 september 2014.

B. Hasil Penelitian

1. Aktivitas Guru dalam Menggunakan Media Animasi

Kegiatan guru dalam menggunakan media animasi *adobe flash professional CS3* pada pokok bahasan Gaya, diamati dengan memberikan tanda (√) pada kolom skor penilaian. 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, skor rata-rata aspek kegiatan guru mempunyai rentangan skor dan kategori sebagai berikut:

Keterangan:

1,00 – 1,89 = Kurang Baik

1,90 – 2,89 = Cukup baik

2,90 – 3,89 = Baik

3,90 – = Sangat Baik.¹

Penilaian kegiatan guru dalam menggunakan media animasi *adobe flash CS3* pada pokok bahasan Gaya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Aktivitas Guru Menggunakan Media Animasi Adobe Flash CS3

NO	Aspek yang diamati	Skor penilaian tiap pertemuan		Skor Rata-rata	Kategori
		PRT1	PRT2		
I	Persiapan	3,50	3,75	3,63	Baik
II	Pelaksanaan				
	A. Pendahuluan	3,83	3,83	3,83	Baik
	B. Kegiatan Inti	3,33	3,61	3,47	Baik
	C. Penutup	3,00	3,00	3,00	Baik
III	Alokasi Waktu	3,00	3,50	3,25	Baik
IV	Suasana Kelas	2,88	3,50	3,19	Baik
	Rata-rata	3,26	3,53	3,39	

Tabel 3.1 di atas menunjukkan, kegiatan guru dalam mengelola aspek persiapan kegiatan belajar mengajar dari Pertemuan I sampai dengan Pertemuan II memiliki skor rata-rata 3,63 dengan kategori baik,

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

pengelolaan yang dilakukan guru pada aspek kegiatan pendahuluan yang meliputi sub aspek, mengucapkan salam dan memeriksa kehadiran siswa, memotivasi siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai melalui tampilan animasi memiliki skor nilai rata-rata dari 2 kali pertemuan dengan nilai 3,8 dengan kategori baik, pada pengelolaan aspek kegiatan inti guru mengelola pembelajaran dengan cukup baik dimana aspek tersebut memiliki skor rata-rata 3,47 dengan kategori baik, kemampuan guru mengelola kegiatan penutup memiliki rata-rata skor 3,00 dengan kategori baik, kemampuan guru pada pengelolaan alokasi waktu memiliki skor rata-rata 3,25 dengan kategori baik, dan kemampuan guru dalam mengelola suasana belajar di kelas mempunyai skor rata-rata 3,19 dengan kategori baik.

Tabel 3.1 di atas juga menunjukkan, kegiatan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran pada Pertemuan I untuk keseluruhan aspek pengelolaan pembelajaran, guru mendapatkan skor rata-rata 3,26 dengan kategori baik, pada Pertemuan II skor rata-rata keseluruhan aspek pengelolaan pembelajaran yang diperoleh guru sebesar 3,53 dengan kategori baik.

2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media Animasi Adobe Flash Professional CS3

Tes Hasil Belajar (THB) digunakan untuk mengetahui seberapa jauh ketuntasan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif setelah menggunakan media animasi *adobe flash CS3* pada pokok bahasan gaya.

Tes Hasil Belajar dianalisis menggunakan ketuntasan individu dan klasikal, serta ketuntasan TPK terhadap indikator yang ingin dicapai. Individu dikatakan tuntas jika hasil belajarnya mencapai standar ketuntasan sebesar $\geq 75\%$.² Ketuntasan klasikal dikatakan tuntas apabila memenuhi $\geq 85\%$ seluruh siswa yang tuntas.³

a. Ketuntasan Individu

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa adalah instrument tes hasil belajar (THB) yaitu berupa soal berbentuk pilihan ganda a, b, c, dan d sebanyak 20 soal yang sudah diuji keabsahannya. Hasil analisis data tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel 3.2 di bawah ini :

Tabel 3.2 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Siswa	Skor	Persentase (%)	C1	C2	C3	Keterangan
1	15	75	4	10	1	Tuntas
2	10	50	3	6	1	Tidak Tuntas
3	18	90	4	12	2	Tuntas
4	19	95	5	12	2	Tuntas
5	16	80	5	10	1	Tuntas
6	14	70	4	9	1	Tidak Tuntas
7	16	80	5	10	1	Tuntas
8	13	65	3	10	0	Tidak Tuntas
9	15	75	5	10	0	Tuntas
10	15	75	3	10	2	Tuntas
11	15	75	5	9	1	Tuntas
12	16	80	4	11	1	Tuntas
13	19	95	5	12	2	Tuntas
14	16	80	4	11	1	Tuntas
15	19	95	6	12	1	Tuntas
16	17	85	5	10	2	Tuntas
17	18	90	5	11	2	Tuntas

²Wawancara Guru Mata Pelajaran Fisika MTsN-1 Model Palangkaraya.

³Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran inovatif- Progresif*, h. 241

18	20	100	6	12	2	Tuntas
19	11	55	4	7	0	Tidak Tuntas
20	19	95	6	11	2	Tuntas
21	20	100	6	12	2	Tuntas
22	18	90	5	11	2	Tuntas
23	20	100	6	12	2	Tuntas
24	20	100	6	12	2	Tuntas
25	20	100	6	12	2	Tuntas
26	18	90	6	11	1	Tuntas
27	19	95	6	11	2	Tuntas
28	18	90	6	11	1	Tuntas
29	10	50	3	7	0	Tidak Tuntas
30	13	65	2	11	0	Tidak Tuntas
31	14	70	5	8	1	Tidak Tuntas
32	15	75	4	10	1	Tuntas
33	17	85	5	11	1	Tuntas
34	20	100	6	12	2	Tuntas
35	20	100	6	12	2	Tuntas
36	17	85	5	10	2	Tuntas
37	16	80	5	10	1	Tuntas
38	11	55	2	9	0	Tidak Tuntas
39	19	95	5	12	2	Tuntas
40	17	85	3	12	2	Tuntas
Jumlah siswa tuntas						32
Jumlah siswa tidak tuntas						8

Tabel 3.2 di atas, dapat diketahui bahwa dari 40 siswa yang mengikuti tes akhir, diperoleh 32 siswa tuntas dan 8 siswa tidak tuntas. 32 siswa dikatakan tuntas hasil belajarnya karena siswa mencapai nilai ketuntasan minimal (KKM) yaitu ≥ 75 .

b. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan secara klasikal dapat dilihat dari table di bawah ini:

Tabel 3.3 Ketuntasan siswa secara klasikal

Jumlah siswa	Jumlah siswa tuntas	Jumlah siswa tidak tuntas	Ketuntasan Klasikal (%)
40	32	8	80

Tabel 3.3 diatas menunjukkan bahwa terdapat 8 siswa yang tidak tuntas pada tes hasil belajar. Siswa yang tuntas pada tes hasil belajar sebanyak 32 orang karena telah memenuhi kriteria ketuntasan belajar dari pihak sekolah yang KKM sebesar ≥ 75 . Siswa yang tuntas pada tes hasil belajar secara klasikal sebesar 80% dihitung dari persamaan berikut:

$$P = \left[\frac{\text{Jumlah siswa yang telah tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \right] \times 100\% ^4$$

Berdasarkan hasil analisis data siswa belum tuntas hasil belajarnya secara klasikal karena belum memenuhi batas standar ketuntasan klasikal sebesar $\geq 85\%$.

c. Ketuntasan TPK

Tujuan pembelajaran (TPK) dikatakan tuntas bila siswa yang mencapai TPK tersebut $\geq 65\%$. Rumus persentase ketuntasan TPK dinyatakan dengan;

$$\text{TPK} = \left[\frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai TPK tersebut}}{\text{Jumlah seluruh siswa (n)}} \right] \times 100\% .^5$$

Hasil analisis data persentase ketuntasan TPK yaitu terdiri atas ketuntasan aspek C1 yaitu pengetahuan, C2 yaitu pemahaman, C3 yaitu aplikasi yang disajikan pada tabel berikut:

⁴ Departemen Agama RI, Petunjuk Teknis Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Jakarta, Direktorat Jendral Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama RI, 1996, h.112

⁵ M. Taufik Widiyoko, *Pengembangan Model Pembelajaran.*, t.tp., t.np., 2005., h. 53

Tabel 3.4 Ketuntasan tujuan pembelajaran (TPK)

No	TPK	No. Soal	Aspek	TPK (%)	Kategori
1	2	3	4	5	6
1	Siswa dapat menyebutkan pengertian gaya	1	C1	100	Tuntas
2	Siswa dapat menjelaskan pengertian gaya sentuh dan gaya tak sentuh	2	C2	100	Tuntas
		3	C2	98	Tuntas
3	Siswa dapat mengidentifikasi macam-macam gaya	4	C1	90	Tuntas
4	Siswa dapat menjelaskan pengaruh gaya pada benda	5	C2	80	Tuntas
5	Siswa dapat menyebutkan alat ukur gaya	6	C1	70	Tuntas
6	Siswa dapat melukiskan penjumlahan gaya dan selisih gaya-gaya sejaris yang searah	7	C1	98	Tuntas
7	Siswa dapat melukiskan penjumlahan gaya dan selisih gaya-gaya sejaris yang berlawanan arah	8	C2	75	Tuntas
8	Siswa dapat menjelaskan pengertian resultan gaya	9	C2	90	Tuntas
9	Siswa dapat menjelaskan resultan gaya pada gaya-gaya sejaris yang searah dan berlawanan arah	10	C2	63	Tidak Tuntas
10	Siswa dapat menggunakan persamaan penjumlahan gaya untuk menyelesaikan soal-soal	11	C3	75	Tuntas
11	Siswa dapat menyebutkan definisi dari gaya gesek	12	C2	68	Tuntas
12	Siswa dapat mendefinisikan pengertian gaya gesekan statis dan kinetis	13	C3	88	Tuntas
13	Siswa dapat membedakan gaya gesekan statis dan gaya gesekan kinetis	14	C2	90	Tuntas
14	Siswa dapat membedakan besar gaya gesekan pada permukaan licin, agak kasar dan kasar	15	C1	98	Tuntas
15	Siswa dapat mencontohkan gaya gesekan yang menguntungkan dalam kehidupan sehari-hari	16	C2	95	Tuntas

16	Siswa dapat mencontohkan gaya gesekan yang merugikan dalam kehidupan sehari-hari	17	C1	95	Tuntas
17	Siswa dapat mendefinisikan pengertian berat	18	C1	55	Tidak Tuntas
18	Siswa dapat membedakan massa dan berat suatu benda	19	C1	75	Tuntas
19	Siswa dapat menghitung besar massa dan berat suatu benda	20	C3	58	Tidak Tuntas

Tabel 3.4 di atas diketahui bahwa, dari 19 TPK yang dirumuskan untuk tes hasil belajar, ada 16 TPK yang tuntas dan 3 TPK yang tidak tuntas.

3. Respon Siswa

Respon siswa terhadap penggunaan media animasi *Adobe flash Professional CS3* meliputi pendapat siswa terhadap pembelajaran menggunakan media animasi, perasaan siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar (KBM) menggunakan media animasi, pendapat siswa terhadap materi gaya setelah menggunakan media animasi apakah lebih mudah dipahami, pendapat siswa terhadap belajar fisika setelah menggunakan media animasi, pendapat siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan tentang materi gaya dalam media animasi dapat memudahkan siswa memahami konsep gaya. Respon terhadap Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menggunakan media animasi *adobe flash cs3* dapat dilihat pada tabel 3.5, sedangkan perhitungan lebih rinci dapat dilihat pada lampiran 3.3 halaman 149.

Tabel 3.5 Respon Siswa

No	Pertanyaan	Pernah		Tidak Pernah	
		f	%	f	%
1	Pernahkah Anda sebelumnya diajarkan dengan menggunakan media animasi ?	12	30	28	70
No	Pertanyaan	Senang		Tidak Senang	
2	Bagaimana pendapat anda selama mengikuti pembelajaran fisika menggunakan media animasi <i>adobe flash cs3</i> ? Alasan:	f	%	f	%
		38	95	2	5
No	Pertanyaan	Mudah		Tidak Mudah	
3	Bagaimana pendapat Anda tentang materi Gaya setelah diajarkan menggunakan media animasi <i>adobe flash cs3</i> ? Alasan:	f	%	f	%
		37	92,5	3	7,5
No	Pertanyaan	Menarik		Tidak Menarik	
4	Setelah diajarkan dengan menggunakan media animasi <i>adobe flash cs3</i> , apakah belajar fisika menjadi lebih menarik ? Alasan:	f	%	f	%
		40	100	0	0
No	Pertanyaan	Ya		Tidak	
5	Apakah pertanyaan-pertanyaan dalam media animasi menggunakan <i>adobe flash cs3</i> dapat membuat Anda lebih memahami dalam mempelajari konsep Gaya ? Alasan:	f	%	f	%
		35	87,5	5	12,5
No	Pertanyaan	jelas		Tidak Jelas	
6	Bagaimana tampilan materi animasi Gaya dengan menggunakan media animasi <i>adobe flash cs3</i> ? Alasan:	f	%	f	%
		35	87,5	5	12,5