BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengelolaan pembelajaran

Data pengamatan aktifitas guru dalam menerapkan pembelajaran fisika materi gerak menggunakan a*dobe flash* menggunakan analisis deskriptif rata-rata. Berikut penilaiannya pada table berikut ini:

Tabel 4.1. Rekapitulasi Pengelolaan Pembelajaran RPP pada Pertemuan Pertama

Pengelolaan Pembelajaran	**keterlaksanaan pembelajaran**	
	RPP 1	
1 **(kategori yang diamati)**	**2** **(keterlaksanaan)**	**3** **(Nilai)**
KEGIATAN PENDAHULUAN		
1) Guru mengucapkan salam	Terlaksana	4
2) Guru memotivasi siswa	Terlaksana	3
3) Guru menyampaikan indikator pembelajaran	Terlaksana	4
KEGIATAN INTI		
Fase 1 : Seleksi topik 1) Guru menampilkan animasi yang berhubungan dengan gerak benda dalam kehidupan sehari-hari.	Terlaksana	4

2) Guru membimbing siswa dalam pembentukan kelompok.	Terlaksana	2,5
3) Guru menjelaskan tentang percobaan gerak suatu benda dalam bentuk animasi.	Terlaksana	3
4) Guru guru membimbing siswa dalam merumuskan laju suatu benda berdasarkan grafik percobaan dalam animasi.	Terlaksana	3
5) Guru membimbing siswa untuk dapat menjelaskan hubungan jarak terhadap waktu berdasarkan data percobaan dan grafik percobaan dalam animasi.	Terlaksana	2
KEGIATAN PENUTUP		
1) Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran	Terlaksana	3
2) Guru mengevaluasi siswa untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran.	Terlaksana	3
3) Guru menginformasikan kepada siswa tentang materi yang akan dibahas pada	Terlaksana	3

pertemuan berikutnya.		
4) Guru mengucapkan salam penutup	Terlaksana	4

Analisis data dapat dilihat pada lampiran 4.1

Tabel 4.2 Rekapitulasi Pengelolaan Pembelajaran RPP pada Pertemuan Kedua

Pengelolaan Pembelajaran	**keterlaksanaan pembelajaran**	
	RPP 2	
1 **(kategori yang diamati)**	**2** **(keterlaksanaan)**	**3** **(Nilai)**
KEGIATAN PENDAHULUAN		
1) Guru mengucapkan salam	Terlaksana	4,0
2) Guru memotivasi siswa	Terlaksana	3,5
3) Guru menyampaikan indikator pembelajaran	Terlaksana	4,0
KEGIATAN INTI		
1) Guru menampilkan animasi yang berhubungan dengan GLB dan GLBB dalam kehidupan sehari-hari.	Terlaksana	4
2) Guru membimbing siswa dalam membentuk kelompok.	Terlaksana	2
3) Guru menjelaskan tentang percobaan GLB dan	Terlaksana	3,0

GLBB dalam bentuk animasi.		
4) Guru membimbing siswa untuk dapat menjelaskan hubungan jarak terhadap waktu berdasarkan data percobaan dan grafik percobaandalam bentuk animasi.	Terlaksana	2,5
KEGIATAN PENUTUP		
1) Guru membimbing siswa menyimpulkan materi pelajaran	Terlaksana	3,0
2) Guru mengevaluasi siswa untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran	Terlaksana	3
3) Guru menginformasikan kepada siswa tentang materiyang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.	Terlaksana	3
4) Guru mengucapkan salam penutup.	Terlaksana	4

Analisis data dapat dilihat pada lampiran 4.1

Tabel 4.3 Skor Pengelolaan Pembelajaran RPP 1 dan RPP 2

No	Aspek yang diamati	Skor pengelolaan	
		RPP1	RPP2
1	Kegiatan Awal	3,7	3,83
2	Kegiatan Inti	2,9	2,88
3	Kegiatan Penutup	3,25	3,25
Rata-rata		3,28	3,32

Analisis data dapat dilihat pada lampiran 4.1

Tabel 4.4 Dengan Kategori Rerata Nilai Sebagai Berikut :

Persentase jawaban (%)	Keterangan
(90 – 99)	Sangat baik (A)
(80 – 89)	Baik (B)
(70 – 79)	Cukup (C)
(60 – 69)	Kurang (D)
Kurang dari 60	Gagal (E)

Sumber: adaptasi Nana Sudjana (2010 : 118)

Tabel 4.5 Skor Pengelolaan RPP1 dan RPP2

No	Aspek yang diamati	Skor pengelolaan		Skor rata-rata	Kategori
		RPP1	RPP2		
1	Kegiatan Awal	3,7	3,83	3,77	Baik
2	Kegiatan Inti	2,9	2,88	2,89	Baik
3	Kegiatan Penutup	3,25	3,25	3,25	Baik
Rata-rata		3,28	3,32	3,30	Baik
% (persen)		**84,75**	**86,50**	**85,50**	**Baik**

Dari data analisis pengamatan guru pada RPP 1 dan RPP 2 kegiatan awal sampai kegiatan penutup dengan skor rata-rata 85,5% dan ini dikatagorikan baik.

2. Tes Hasil Belajar

Tes Hasil Belajar (THB) digunakan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif pada pokok bahasan gerak. Peningkatan hasil belajar siswa diperoleh setelah menganalisis hasil tes awal (*pre-test)* dengan tes akhir (*pos-test).* Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari *gain* faktor (N-gain). N-gain merupakan peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran dilakukan oleh guru sebagai berikut:

Tabel 4.6 Berikut Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No.	Nama siswa	Pretest	Post test	Gain	N-gain	Kategori
1	A	0,94	27,36	26,42	0,27	Rendah
2	B	0,94	44,34	43,4	0,44	Sedang
3	C	0	35,85	35,85	0,36	Sedang
4	D	1,89	40,57	38,68	0,39	Sedang
5	E	0	64,15	64,15	0,64	Sedang
6	F	3,77	66,04	62,27	0,65	Sedang
7	G	0	44,34	44,34	0,44	sedang
8	H	0	23,58	23,58	0,24	rendah
9	I	0,94	27,36	26,42	0,27	rendah
10	J	0	21,7	21,7	0,22	rendah
11	K	0,94	7,55	6,61	0,07	rendah
12	L	0,94	18,87	17,93	0,18	rendah
13	M	0,94	70,75	69,81	0,7	sedang
14	N	0	39,62	39,62	0,4	sedang
15	O	0,94	40,57	39,63	0,4	sedang
Rata - rata		**0,82**	**38,18**	**37,36**	**0,38**	**Sedang**

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang mengalami peningkatan sedang sebanyak 9 siswa, dan siswa yang mengalami peningkatan rendah sebanyak 6 siswa.

Tes hasil belajar kognitif digunakan untuk mengetahui tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Tes hasil belajar siswa dianalisis menggunakan ketuntasan individual dan ketuntasan TPK. Pedoman penentuan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mengacu pada standar ketuntasan dari MTs Darul Ulum Palangkaraya yang menggunakan standar ketuntasan sebesar ≥ 65% berdasarkan data dari tata usaha.

a. Ketuntasan Individu

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah soal berbentuk Essay sebanyak 15 soal yang sudah diuji keabsahannya. Siswa yang mengikuti tes hasil belajar hanya yang mengikuti tes awal sampai dengan tes akhir yang berjumlah 15 siswa. Rumus yang digunakan untuk menghitung kettuntasan individu menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$KB = \left[\frac{T}{Tt}\right] \times 100\%$$[53]

Keterangan :

KB = ketuntasan belajar individual

T = jumlah skor yang diperoleh peserta didik

Tt = jumlah skor total (49)

[53] Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inofatif – Progresif : Konsep, Landasan dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pndidikan*, Jarkarta: Kencana, 2010, h. 241

Hasil ketuntasan individu dari tes hasil belajar kognitif terhadap 15 orang siswa secara singkat disajikan dalam tabel hasil ketuntasan individu setelah kegiatan belajar menggunakan animasi *adoeb Flash.*

Tabel 4.7 Hasil Ketuntasan Individu

No.	Nama Siswa	Skor	%	Keterangan
1	A	14,5	30	TT
2	B	23,5	48	TT
3	C	19	39	TT
4	D	21,5	44	TT
5	E	34	69	T
6	F	35	71	T
7	G	23,5	48	TT
8	H	12,5	26	TT
9	I	14,5	30	TT
10	J	11,5	23	TT
11	K	4	8	TT
12	L	10	20	TT
13	M	37,5	77	T
14	N	21	43	TT
15	P	21,5	44	TT
Jumlah Siswa Tuntas			3	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas			12	
Persentase siswa yang tuntas			20%	
persentase siswa yang tidak tuntas			80%	

(Sumber: Hasil analisis data, 2016)

Berdasarkan analisis ketuntasan individu siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa dengan presentasi ketuntasan 20% dan jumlah ketidak tuntasan sebanyak 12 siswa dengan presentasi ketidak tuntasan 80%.

b. Ketuntasan TPK

Suatu TPK dapat dikatakan tuntas bila presentase (P) TPK siswa mencapai ≥ 65%. Hasil ketuntasan TPK dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Rekapitulasi pengelolaan pembelajaran RPP

No.	TPK	Aspek	No. Soal	Ketercapaian TPK %	Kategori
1	Siswa dapat mendefinisikan persamaan laju suatu benda berdasarkan tabel percobaan	C2	1	81,5	Tuntas
			2	87,5	Tuntas
2	Siswa dapat menentukan laju suatu benda berdasarkan grafik perpindahan terhadap waktu	C3	3	81,5	Tuntas
			4	87,5	Tuntas
3	Siswa dapat menjelaskan hubungan jarak terhadap waktu berdasarkan data percobaan	C2	5	81,5	Tuntas
4	Siswa dapat menjelaskan jarak terhadap waktu berdasarkan gambar grafik percobaan	C2	6	93,75	Tuntas
			7	75	Tuntas
5	Siswa dapat menjelaskan pengertian	C2	8	68,75	Tuntas
			9	43,75	Tidak

	percepatan suatu benda berdasarkan pergerakan mobil dalam animasi				tuntas
6	Siswa dapat menjelaskan pengertian percepatan suatu benda berdasarkan kecepatan terhadap waktu	C3	10	31,27	Tidak tuntas
7	Siswa dapat membedakan ciri – ciri gerak GLB dan GLBB berdasarkan kecepatan dan percepatan	C2	11	43,75	Tidak tuntas
			12	37,5	Tidak tuntas
8	Siswa dapat menggambarkan grafik gerak GLB dan GLBB berdasarkan data percobaan	C2	13	6,25	Tidak tuntas
9	Siswa dapat menjelaskan soal tentang GLB dan GLBB berdasarkan grafik dan data percobaan	C2	14	18,75	Tidak tuntas
10	Siswa dapat menjelaskan jarak terhadap waktu berdasarkan	C2	15	6,25	Tidak tuntas

	gambar grafik percobaan				

(Sumber:Hasil analisis data,2016)

Berdasarkan tabel diatas menunjukan ketercapaian siswa dalam ketuntasan TPK bahwa menunjukkan dari 10 TPK terdapat 4 TPK yang tuntas yaitu 3 TPK aspek pemahaman(C_2), dan 1 TPK aspek penerapan(C_3), sedangkan ada 6 TPK yang tidak tuntas yaitu 5 TPK aspek pemahaman(C_2) dan 1 aspek penerapan (C_3) .

3. Data respon siswa

Lembar angket respon siswa diberikan pada siswa kelas VIIA semester II MTs Darul Ulum Palangka Raya setelah menerima pembelajaran fisika pada materi Gerak dengan menggunakan *Adobe flash.* Lembar angket respon siswa yang terdiri dari 6 uraian ini diisi oleh seluruh siswa yang mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran hingga pada akhir ujian tes hasil belajar yang berjumlah 15 orang siswa. Hasil respon siswa tehadap penerapan media animasi *adobe flash* secara singkat disajikan pada lampiran 4.2.

Pengisian anket respon siswa terhadap penerapan media animasi *adobe flash* yang diterapkan oleh peneliti terlihat pada lampiran 1.3. Siswa berpendapat pernah mengikuti pelajaran menggunakan media animasi sebesar 3,3% waktu masih dibangku SD dan 66,7% siswa berpendapat tidak pernah.

Seluruh siswa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi , karena lebih menarik dan mudah dipahami.

Siswa merasa mudah dalam memahami materi gerak setelah menggunakan media animasi sebesar 100%, ini disebabkan karena mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Seluruh siswa mengatakan belajar fisika dengan media animasi lebih menarik karena semua yang diajarkan dibuat jadi animasi yang mudah dipahami.

Seluruh siswa lebih cepat memahami dalam pembelajaran konsep gerak menggunakan media animasi karena lebih menarik dan mudah dimengerti. Siswa berpendapat jelas sebesar 73,3% dan 26,7% siswa berpendapat kurang jelas dalam tampilan animasi materi gerak dengan menggunakan *adobe flash*, dikarenakan kurang disenangi pemilihan gambarnya.

B. Pembahasan

Pembelajaran yang diterapkan pada kelas VII-A adalah menggunakan Penerapan media animasi *adobe Flash.* Adobe Flash adalah *software* yang banyak dipakai oleh desainer web karena mempunyai kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara, serta interaktifitas user. Adobe Flash merupakan sebuah program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan *bitmap* yang sangat menakjubkan untuk membuat suatu

situs web yang interaktif, menarik dan dinamis. Animasi *adobe flash* untuk penelitian ini dibuat oleh peneliti dan di padukan dari internet. Pembelajaran dilakukan 2 kali pertemuan kegiatan belajar mengajar dengan alokasi waktu pertemuan pertama 80 menit, pertemuan kedua 80 menit dan 2 kali pertemuan pretest dan post test. Pada pembelajaran ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sendiri.

Penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar mempunyai manfaat praktis sebagai beriku: (1) media pembelajaran dapat menjelaskan penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian pembelajaran sehingga dapat meninggalkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara pembelajaran dan lingkungannya, dan kemungkinan pebelajar untuk belajar sendiri – sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya; (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra ruang dan waktu, a) objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruangan kelas dapata diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model. b) objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar. c) kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara

verbal. d) objek atau proses yang sangat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara kongkrit melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer. e) kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video. f) peristiwa alam seperti kejadian letusan gunung berapi atau proses dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu – kupu dapat disajikan dengan teknik – teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer; (4) media pembelajaran dapat memberikan kesempatan pengalaman kepada pebelajar tentang peristiwa – peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan – kunjungan museum atau kebun binatang.[54]

Media animasi dalam pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan sebagai berikut : 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. 4) Siswa dapat lebih banyak

[54] Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran, Banjarmasin* : Antasari Press, 2009, h.26-27

melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dan lain-lain.[55] Media audio-visual mempermudah orang menyampaikan dan menerima materi, fikiran dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian.

Pada saat pembelajaran di kelas VII-A siswa berjumlah 19 siswa, pada saat peneliti melakukan pretest ada 1 siswa yang tidak masuk sehingga siswa yang mengikuti pretest adalah 18 siswa. Dan dan pada saat peneliti melakukan test akhir atau post tes ada 3 siswa yang tidak masuk sehingga siswa yang mengikuti post test adalah 16 siswa. Setelah pengumpulan data yang dapat di jadikan data penelitian dari ke 19 siswa adalah 15 siswa, karena untuk menganalisis digunakan data yang mengikuti pretest dan post test.

Sebelum kegiatan belajar mengajar siswa diberikan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Dari hasil test yang diberikan ternyata hasil dari 18 siswa tidak satupun siswa yang lulus. Setelah di wawancarai salah satu siswa alasannya karena belum pernah diajarkan tentang materi gerak dan di rumah mereka tidak belajar tentang materi gerak.

Saat kegiatan belajar mengajar siswa sangat antusias untuk memperhatikan guru yang menyampaikan materi dengan memperliahatkan

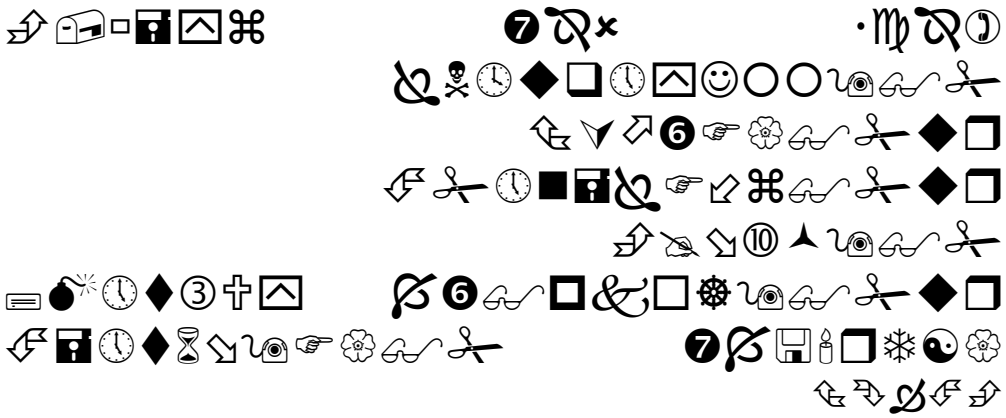
[55] Hector Fernandez, *Pengembagan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Buku Digital Dengan Menggunakan Software Adobe Flash CS3 Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Seni Musik Tahun Ajaran* 2012, skripsi, Yogyakarta: UNY, 2012, hal. 7, t.d

video, dan animasi tentang materi gerak. Saat kegiatan belajar mengajar ada 1 siswa yang tidak masuk pada pertemuan pertama, itu tidak menjadi kendala dalam kegiatan belajar mengajar. Dan pada saat pertemuan kedua semua siswa hadir dalam kegiatan belajar mengajar.

Setelah kegiatan belajar mengajar pada pertemuan pertama dan kedua telah selesai, siswa diberikan soal post test yang soalnya sama dengan pretes yang kemarin. Dan hasil post test ternyata ada sedikit peningkatan dari nilai pretest sebelumnya, meski hanya 3 siswa yang lulus dari post test. Ketidak berhasilan dalam post tes ini disebabkan karena 1) Keseriusan siswa dalam mengerjakan soal tes tidak serius, mereka menganggap tes yang diberikan tidak mempengaruhi nilai mereka, sehingga mereka lebih banyak bercanda dari pada mengerjakan soal, meskipun guru yang mengajar mereka juga ikut mengawasinya. 2) Waktu yang digunakan untuk megerjakan soal test tidak digunakan secara maksimal oleh siswa, siswa banyak yang bergantian untuk izin keluar dengan alasan ke toilet, sehingga waktu tidak cukup untuk mengerjakan soal test. 3) Dalam mengerjakan soal tes siswa terbiasa menggunakan soal pilahan ganda, sehingga siswa kesulitan untuk menjawab pada soal essay.

Animasi yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar adalah buatan peneliti yang di padukan dari internet. Animasi adalah gambar bergerak ini sangat pas untuk menggambarkan materi gerak pada kegiatan belajar

mengajar. Materi gerak sering kita temui dalam kehidupan sehari – hari sehingga siswa cepat paham tentang pengertian gerak. Dalam Al-quran ada surah yang menggambarkan tentang contoh dari gerak semu yaitu surah Al-Imran ayat 190.



"Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal,"

Dalam ayat diatas setidaknya tersirat makna antara lain silih bergantian siang dan malam, ini menunjukan bahwa seolah olah matahari berputar mengitari bumi sehingga terjadi siang dan malam. Padahal kejadian yang sebenarnya adalah bumi yang mengitari matahari., ini adalah salah satu contoh gerak semu.

1. Pengelolaan Pembelajaran

   Pengelolaan kegiatan pembelajaran melalui model penerapan media animasi *adobe flash* pada materi gerak dikelas VII-A MTs Darul Ulum Palangka Raya dilaksanakan 2 kali pertemuan. Berdasarkan data hasil pengamatan pengelolaan pembelajaran, hasil pengamatan pengelolaan

pembelajaran pada pertemuan I mengalami peningkatan pada pertemuan kedua, hal ini dapat dilihat pada pertemuan 1 skor rata-rata keseluruhan RPP1 adalah 3,28 (84,75%) naik menjadi 3,32 (86,50%) Pada RPP2.

Dengan presentasi rata – rata pengelolaan pembelajaran yang baik ternyata belum bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari hasil tes belajar siswa yang tuntas hanya 3 siswa dari 15 siswa hyang mengikuti tes daari awal sampai tes akhir.

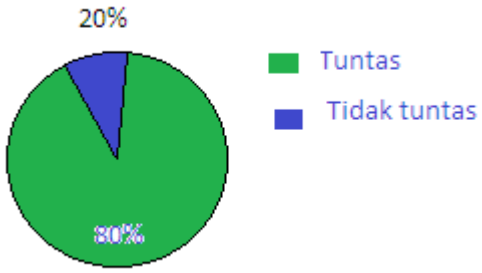
2. Tes hasil belajar

Dari hasil penelitian yang dilakukan, terlihat bahwa hasil belajar fisika siswa pada pokok pembahasan gerak tidak ada peningkatan setelah penerapan menggunakan media animasi *adobe Flash* karena siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran lebih banyak dari pada siswa yang tuntas dalam pembelajaran.

Hasil belajar fisika diukur menggunakan tes bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh ketuntasan belajar siswa secara individu. Hasil tes siswa kelas VII-A setelah mempelajari materi gerak pada tes akhir menunjukkan dari 15 siswa, 3 siswa telah tuntas hasil belajarnya dan 12 siswa belum tuntas hasil belajarnya. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan rata-rata ketercapaian belajar siswa setelah penerapan media animasi *adobe flash* ini sebesar 20% dan 80% tidak tuntas. Ini disebabkan karena 1) Keseriusan siswa dalam mengerjakan soal tes, 2) Waktu yang

digunakan untuk megerjakan soal test tidak digunakan secara maksimal, 3) Dalam mengerjakan soal tes siswa terbiasa menggunkan soal pilahan ganda.

Tingkat ketuntasan hasil belajar fisika secara individu menggunkan media animasi *adobe flash* pada materi gerak secara sederhana digambarkan pada gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1. Diagram presentase ketuntasan individu

3. Data respon siwa

Adapun respon siswa yang diberikan pembelajaran dengan menggunakan penerapan media animasi *adobe flash* mendapat tanggapan yang bermacam-macam dari siswa, berikut tanggapan siswa terhadap pertanyaan pada angket respon siswa.

a) Respon siswa terhadap pertanyan pertama, "Pernahkan Anda sebelumna diajarkan dengan menggunakan media animasi?". Dari 15 siswa 5 siswa menjawab pernah dan 10 siswa mengjawab belum

pernah. Siswa yang menjawab pernah mengikuti waktu masis duduk di bangku SD.

b) Respon siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan penerapan media animasi *adobe flash* seluruh siswa menyatakan senang (100%). Hal ini menunjukan bahwa rasa semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran penerapan media animasi *adobe flash.*

c) Respon siswa terhadap materi yang diajarkan menggunkan penerapan media animasi *adobe flash* seluruh siswa menyatakan mudah (100%). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan penerapan media animasi *adobe flash* mudah untuk dipahami.

d) Respon siswa terhadap ketertarikan dalam pembelajaran menggunkan media nimasi *adobe flash* sangat tinggi ditunjukkan dari jawaban siswa seluruh siswa (100%) menjawab lebih tertarik belajar fisika menggunkan media animasi *adobe flash*.

e) Respon siswa terhadap pertanyaan dalam media animasi menggunakan *adobe flash* membuat siswa lebih memahami dalam mempelajari konsep gerak, seluruh siswa(100%) menjawab ya.

f) Respon siswa terhadap tampilan materi gerak dengan menggunakn media animasi *adobe flash* siswa yang merasa jelas (73,3%) dan siswa menjawab tidak jeals (26,7%).

Dari hasil data respon siswa, siswa memang labih tertarik dan lebih senang untuk mengikuti pembelajaran dengan media animasi *adobe flash*. Tetapi ketertarikan mereka hanya pada pembelajarannya saja, karena saat mereka mendapatkan tes soal siswa kurang bersemangat untuk mengerjakan tes soal tersebut. sehingga