

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Media pembelajaran *Macromedia Flash 8.0*

Macromedia Flash merupakan *software* yang dikembangkan oleh *Adobe*. *Software* ini dapat digunakan untuk animasi, *game*, dan aplikasi pengayaan internet yang dapat dijalankan pada perangkat yang memiliki aplikasi *adobe flash player* (Kusumadewi et al., 2013; Sukanto, 2015). *Macromedia Flash* merupakan *software* pembuatan animasi yang berfungsi sebagai media pembelajaran, presentasi, pendukung desain web dan sebagainya, sehingga tampilan akan lebih menarik. *Macromedia flash* tidak hanya digunakan untuk membuat animasi melainkan juga digunakan membuat menu interaktif, dan membuat presentasi *software*. Penggunaan media pembelajaran matematika berbasis *Macromedia Flash* memiliki beberapa keunggulan, diantaranya membantu guru dalam menyiapkan bahan ajar dan menyelenggarakan pembelajaran, meningkatkan kemampuan komunikasi matematik peserta didik, memvisualisasikan materi belajar yang bersifat abstrak menjadi lebih *real*, dan meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Arda & Saehana, 2015).

Macromedia flash dirancang dan dikembangkan untuk membuat presentasi, aplikasi dan beberapa karya multimedia interaktif pekerjaan yang dapat dilakukan flash meliputi: animasi, video, presentasi, dan aplikasi lainnya. Aplikasi dalam flash dapat menggunakan elemen-elemen seperti gambar atau foto, suara, video, dan special efek. Oleh sebab itu penggunaan *macromedia flash* sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat menghadirkan audio-visual di dalam kelas (Muhammad, 2012).

2.1.2 Motivasi Belajar

Menurut (Mulyasa, 2002:112) motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi. Seorang siswa akan belajar bila ada faktor pendorongnya yang disebut motivasi. Motivasi belajar adalah suatu proses yang meningkatkan, membimbing dan melestarikan kebiasaan siswa kepada tujuan pembelajaran tertentu sebab itu menggambarkan faktor-faktor yang dapat mendorong seseorang agar bersikap dengan cara tertentu (Bishara, 2018)

Adapun menurut Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman (2011:73)) menyebutkan bahwa motivasi sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Dari pengertian Mc. Donald ini mengandung tiga elemen penting yaitu:

- a. Bahwa motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi pada diri setiap individu manusia (walaupun motivasi itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia
- b. Motivasi ditandai dengan munculnya, rasa / "*feeling*" yang relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, efeksi dan emosi serta dapat menentukan tingkah-laku manusia
- c. Motivasi akan dirangsang karena adanya tujuan dan tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.

Motivasi berasal dari kata latin *movere* yang berarti dorongan atau pemberian daya penggerak yang menciptakan kegairahan kerja seseorang agar mereka mau bekerja sama, bekerja efektif, dan terintegrasi dengan segala daya upayanya untuk mencapai kepuasan Hasibuan (2005:143). Motivasi (*motivation*) dalam manajemen hanya ditunjukkan pada sumber daya manusia umumnya dan bawahan khususnya. Pentingnya motivasi karena motivasi adalah hal yang menyebabkan, menyalurkan, dan mendukung perilaku manusia, supaya mau bekerja giat dan antusias mencapai hasil yang optimal. Berdasarkan definisi dan makna dari menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa salah satu pendorong dan

juga dinilai keberhasilan siswa dalam belajar adalah adanya sebuah motivasi pada dirinya, karena adanya motivasi dapat menghasilkan dampak yang baik bagi siswa dan juga dapat berhasil mencapai tujuan.

2.1.3 Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam proses belajar dan mengajar hendaknya tidak hanya berfokus pada guru, tetapi juga harus melibatkan siswa. Artinya pembelajaran harus melibatkan kemampuan siswa secara maksimal untuk menggali dan mengidentifikasi informasi, sehingga mereka dapat menemukan pengetahuan dengan sendiri. Pembelajaran yang ini disebut pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*). *Discovery learning* merupakan strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut (Saifuddin, 2014:108). Model *discovery learning* ini, siswa diajak untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami maknanya. Dalam model ini guru hanya sebagai fasilitator. Ciri utama dari model *discovery learning* adalah; 1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; 2) berpusat pada siswa; 3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada (Fazri, 2019).

2.1.4 Respon Siswa

Dalam kegiatan pembelajaran perlu adanya refleksi atau evaluasi yang dilakukan pada akhir pembelajaran termasuk didalamnya evaluasi terhadap media yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut pendapat (Chang, 2019) dengan adanya kegiatan evaluasi ini, guru dapat mengetahui apa yang menjadi hambatan dan kesulitan siswa yang ditemukan selama kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi selama proses pembelajaran yang telah dilakukan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan dalam menyusun strategi pembelajaran pada masa yang akan datang. Salah satu luaran kegiatan evaluasi dapat berupa respon dari siswa terhadap media yang digunakan selama proses pembelajaran terjadi.

Respon siswa adalah sebuah reaksi sosial yang dilakukan terhadap siswa dalam menerima pengaruh atau rangsangan suatu kegiatan yang diberikan oleh

orang lain (Maharani & Widhiasih, 2016). Siswa akan merasa senang dan juga mudah dalam menyerap pembelajaran dengan adanya pembelajaran yang menarik selama pembelajaran (Kartini & Putra, 2020). Suatu respon bisa muncul apabila melibatkan panca indra dalam mengamati dan memperhatikan suatu obyek pengamatan. Faktor - faktor yang dapat menimbulkan adanya suatu respon dalam diri seseorang, yaitu dengan adanya suatu pengalaman yang didapati, proses belajar, dan nilai kepribadian seseorang (Hidayati & Muhammad, 2013). Menurut (Amir, 2017) suatu respon dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu respon dalam kognitif dan afektif. Respon dalam kognitif merupakan suatu respon yang berkaitan dengan mengenai sesuatu pengetahuan keterampilan dan informasi seseorang. Respon ini dapat timbul terdapat perubahan yang dipahami atau dipersepsi oleh khalayak. Respon dalam afektif merupakan suatu respon yang ada pada dalam diri seseorang yang berhubungan dengan emosi, sikap dan menilai seseorang terhadap sesuatu.

Respon siswa akan rendah jika siswa merasa kurang tertarik. Untuk mengetahui respon siswa, dapat menggunakan angket. Angket menurut (Riduwan, 2007) adalah daftar pernyataan yang diberikan kepada subjek penelitian untuk memberikan respon sesuai dengan permintaan peneliti. Informasi yang diperoleh melalui angket dapat memberikan gambaran (deskripsi) tentang karakteristik dari individu atau sekelompok responden. Angket terdiri atas dua aspek, yaitu tanggapan dan reaksi. Pada aspek tanggapan terdiri atas dua indikator, yaitu format dan relevansi. Sementara aspek reaksi terdiri atas tiga indikator, yaitu ketertarikan, kepuasan, dan percaya diri.

2.1.5 Hasil Belajar Siswa

Belajar merupakan suatu kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang dilakukan oleh seseorang dalam proses pendidikan (Nurrita, 2018). Hasil belajar adalah hasil yang dimiliki oleh seseorang setelah melakukan pembelajaran dan berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya Nasution (1982:77). Menurut Sudjana (1999:22) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang

dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.

Menurut Setiawan (2010:54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut diuraikan dalam dua bagian, yaitu :

1. Faktor internal

Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah:

a. Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang bersemangat.

b. Minat

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.

c. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.

d. Motivasi

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapaitujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah :

a. Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relai guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

c. Faktor masyarakat

Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa pada umumnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri (internal) siswa dan faktor yang berasal dari luar diri (eksternal) siswa. Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) yang ikut berpengaruh terhadap hasil belajar ialah motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar ikut berperan penting dalam hasil belajar siswa.

2.2 Kajian Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan diantaranya penelitian dari (Sutriyono et al., 2020) terkait mengembangkan media pembelajaran matematika *macromedia flash* berbasis pendekatan kontekstual pada materi volume bangun ruang sisi datar kelas VIII yang valid dan praktis serta mengetahui karakteristik media pembelajaran *macromedia flash* yang dikembangkan.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Alyusfitri et al., 2020) pengembangan media pembelajaran interaktif bangun ruang kelas V SD diawali dari proses menemukan masalah dan potensi, dan tahap selanjutnya perencanaan menemukan solusi dari masalah yang dilakukan dengan proses pengumpulan data kemudian merancang design produk media pembelajaran interaktif yang dirasa mempunyai potensi yang dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Kemudian penelitian (Meilinda & Nuraisyah, 2019) mengenai mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi bangun ruang sisi datar untuk siswa SMP kelas VIII pada materi kubus, balok, prisma dan limas yang dikemas dalam bentuk video. Media pembelajaran dikembangkan dengan tahapan prosedural yang dimulai dengan tahap pendahuluan, pengembangan, dan validasi. Media pembelajaran yang telah dikembangkan dibuat dengan *Software Macromedia Flash 8.0* yang berisi komponen video, animasi, teks, grafik, latihan soal dan evaluasi serta petunjuk cara penggunaan media pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai media belajar mandiri oleh siswa.