



## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA SUB MATERI POKOK PENGUKURAN

Septian Prawijaya

Dosen IPA, Jurusan PGSD, Universitas Negeri Medan  
[wijaya@unimed.ac.id](mailto:wijaya@unimed.ac.id)

Diterima: Juni 2017; Disetujui: Juli 2017; Dipublikasikan: Agustus 2017

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan media flash. Penelitian ini termasuk jenis penelitian quasi eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII yang terdiri dari 4 kelas paralel. Sampel dalam penelitian ini diambil secara cluster random sampling. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar angket motivasi belajar siswa. Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai pretes kelas eksperimen adalah 35,00 dan nilai rata-rata pretes kelas kontrol adalah 34,41 dengan. Perhitungan nilai rata-rata postes kelas eksperimen adalah 78,53, dan nilai rata-rata postes kelas kontrol adalah 70,59. Adapun pengaruh pembelajaran media Flash terhadap hasil belajar siswa yang adalah dengan hasil pengujian hipotesis diperoleh harga  $\text{Sig } t < \alpha$ , yaitu  $0,017 < 0,05$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 66$ . Hal ini berarti  $H_a$  yang menyatakan bahwa ada pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media flash. Adapun hasil rata-rata angket motivasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran media Flash pada sub materi pengukuran yaitu sebesar 83,27. Hasil pengujian regresi linear diperoleh harga  $\text{Sig } < \alpha$  yaitu  $0,000 < 0,05$ . Ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** *flash*, motivasi, hasil belajar

### ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the results of student learning taught by flash media. This study was a type of quasi-experimental research. The population of this study was all students of class VII which consists of 4 parallel classes. The sample in this study was taken by cluster random sampling. The instrument used was the result of learning test and questionnaire of learning motivation. From the research result, the average of pretest was 35,00 for experiment class and 34,41 for control class. Meanwhile, the average of pretest was 78,53 for experiment class and 70,59 for control class. The influence of learning media Flash on student learning outcomes with the result of  $\text{Sig } t < \alpha$ , that is  $0,017 < 0,05$  at significance level  $\alpha = 0,05$  and  $dk = 66$ . It meant that there is an influence of student learning outcomes by using flash media. The results of questionnaire of learning motivation with using Flash was 83.27. The result of linear regression test obtained by  $\text{Sig } < \alpha$  is  $0,000 < 0,05$ . It proved that there was a significant influence between learning motivation and student learning outcomes.

**Keywords:** flash, motivation, learning outcomes

## PENDAHULUAN

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, bangsa dan negara. (PP RI No.19 tahun 2005).

Dalam suatu proses belajar dan mengajar guru harus selalu berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas yang ada pada setiap diri guru itu sendiri. Hanya saja, tidak semua keinginan guru tersebut dapat tercapai semuanya karena beberapa faktor penyebabnya. Masalah motivasi adalah salah satu dari beberapa faktor yang sering menjadi penyebabnya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMP Swasta Jambi Medan menunjukkan bahwa masih rendahnya motivasi belajar siswa untuk belajar Fisika, siswa lebih menggemari mata pelajaran lain dibandingkan Fisika. Salah satu faktor yang menyebabkannya adalah karena mereka merasa bosan dengan pelajaran Fisika.

Kegiatan pembelajaran Fisika yang berlangsung di sekolah tersebut masih menggunakan metode belajar konvensional yaitu guru menjelaskan sedangkan murid hanya mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media komputer di sekolah tersebut belum dioptimalkan dalam pembelajaran Fisika. Masih kurangnya interaksi antara guru dan siswa membuat siswa tidak terlalu banyak mempunyai kesempatan untuk mengemukakan apa yang ada dalam pikirannya. Dalam proses belajar dan mengajar kurang adanya interaksi antara guru dan siswa yang baik. Menurut Sardiman (2005: 146) peran guru sebagai mediator diartikan juga penyedia media, bagaimana cara memakai dan mengorganisasikan penggunaan media. Karena menurut Djamarah (2006:37) bahwa kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakan guna membelajarkan anak didik.

Antara guru dan siswa terjadi interaksi yang sering disebut dengan interaksi edukatif yang memanfaatkan bahan sebagai mediumnya. Di sana semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dilaksanakan.

Salah satu masalah yang dihadapi para pendidik (guru) dalam mengajar terutama dalam pelajaran fisika adalah kesulitan guru untuk mentransfer ilmu yang dimilikinya kepada peserta didik. Proses transfer ilmu atau konsep fisika dari guru ke siswa belum berlangsung secara maksimal. Dampak yang terjadi misalnya siswa lambat dalam memahami pelajaran atau siswa akan menjadi bosan terhadap pelajaran Fisika. Peserta didik salah menginterpretasikan konsep-konsep yang hanya disampaikan secara lisan oleh guru sehingga peserta didik akan menerima ilmu yang salah. Hal ini disebabkan karena kurangnya komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Bagi guru istilah belajar sendiri lebih terkait pada proses belajarnya, yaitu pengembangan metode dan pemilihan media pendidikan yang tepat untuk mencapai hasil belajar secara optimal. Istilah proses belajar dalam arti luas menurut Winkel (dalam Sarlito, 1996:302) adalah "suatu aktivitas psikologi/mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungannya, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap".

Menurut Bruner dalam Arsyad (2003:7) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (enactive), pengalaman piktorial/ gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic). Berdasarkan teori Bruner tersebut diharapkan siswa mampu menyerap materi pelajaran yang diberikan secara maksimal. Namun, ada kalanya untuk menjelaskan materi dalam pelajaran fisika dibutuhkan juga eksperimen ataupun demonstrasi langsung. Tetapi keterbatasan alat-alat untuk melakukan eksperimen maupun demonstrasi fisika yang terkadang menjadi

kendala belajar di sekolah. Pada saat seperti inilah diperlukan alat bantu pengajaran yang mampu memvisualisasikan dan dapat berinteraksi langsung dengan peserta didik. Salah satunya dengan media pembelajaran Flash.

Dalam hal ini penulis ingin mencoba menggunakan media komputer dengan menggunakan media pembelajaran Flash dalam penyajian materinya sehingga akan lebih mudah dipelajari dan lebih menarik minat siswa sehingga siswa akan termotivasi untuk memahami materi Fisika yang akan diajarkan. Meskipun penggunaan media pembelajaran Flash ini masih jarang digunakan dalam penelitian di jurusan Fisika UNIMED, tetapi penulis berusaha meneliti pengaruh media pembelajaran Flash ini dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan harapan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar Fisika.

Dari tiga penelitian sebelumnya yang meneliti tentang penggunaan media pembelajaran yaitu, "Upaya meningkatkan hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Materi Pokok Gerak Melingkar dikelas X Semester I SMAN I Padang Tualang T.P. 2007/2008" oleh Sanurina, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Materi Pokok Suhu dan Kalor di Kelas X Semester Genap Man 2 Tanjung Pura T.P 2008/2009" oleh Irmansyah, dan "Upaya Peningkatan Penguasaan Konsep Usaha Dan Energi Kelas XI Melalui Penggunaan Media Audiovisual" oleh Nur Trikurniawati C. Perbedaannya, dengan penelitian ini, yaitu pada media yang digunakan, materi yang diajarkan dengan penggunaan media, dan variabel yang diteliti, jika pada penelitian sebelumnya meneliti tentang hasil belajar siswa, disini peneliti mencoba melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran Flash untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar fisika.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa Kelas VII semester I SMP Swasta Jambi-Medan beralamat di jalan Pertiwi kecamatan Medan Tembung Tahun Pembelajaran. Dalam

penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa yang belajar di Kelas VII SMP Swasta Jambi-Medan yang terdiri dari 4 kelas. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yang masing-masing terdiri dari 34 orang. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diambil dengan teknik *cluster random sampling*, yaitu teknik pengambilan sample dari populasi dilakukan secara acak.

Penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberi perlakuan berbeda. Penggunaan media flas di kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1:

**Tabel 1.**

*Two Group Pretes – Posttes Design*

Kelas	Pretes	Perlakuan	Postes
Eksperimen	T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>
Kontrol	T <sub>1</sub>	Y	T <sub>2</sub>

**Keterangan:**

- T<sub>1</sub> = tes kemampuan awal (pretes)
- T<sub>2</sub> = tes kemampuan akhir (postes)
- X = perlakuan pada kelas eksperimen yaitu penerapan model *inquiry training*
- Y = perlakuan pada kelas kontrol yaitu penerapan model pembelajaran konvensional

Selain itu, peneliti menggunakan angket yang digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran Flash dan data motivasi belajar siswa dengan menyebarkan angket kepada siswa. Angket yang digunakan adalah angket tertutup yang terdiri dari 4 option. Skor setiap pertanyaan dimulai dari 4 sampai 1 dengan menggunakan skala Likert yang mempunyai gradasi sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono, 2007:93). Instrumen motivasi siswa disusun berdasarkan indikator yang disusun oleh Hafidz (2009:34) yang kemudian dimodifikasi untuk digunakan dalam penelitian ini.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

- **Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen**  
 Penelitian yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dengan perlakuan yang diberikan yaitu dengan pembelajaran media flash

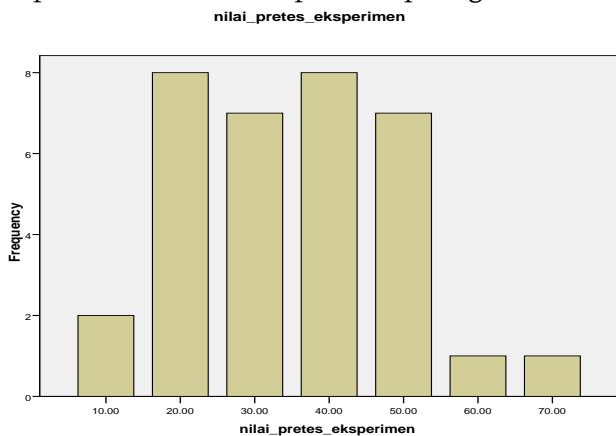
menghasilkan data yang telah ditampilkan pada tabel 4.1. Kita dapat melihat rata-rata nilai pretest sebelum diberikan perlakuan dengan rata-rata nilai 35,00, standar deviasi sebesar 14,41 dengan nilai tertinggi 70,0 dan nilai terendah 10,00. Selanjutnya setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan hasil belajar dimana rata-rata hasil belajar siswa sebesar 78,53 dan standar deviasi 13,51 dengan nilai terendah 60,00 dan tertinggi 100,0.

Distribusi frekuensi data pretes siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan media flash diperlihatkan pada tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Pretes Siswa Eksperimen

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 10.00	2	5.9	5.9	5.9
20.00	8	23.5	23.5	29.4
30.00	7	20.6	20.6	50.0
40.00	8	23.5	23.5	73.5
50.00	7	20.6	20.6	94.1
60.00	1	2.9	2.9	97.1
70.00	1	2.9	2.9	100.0
Total	34	100.0	100.0	

Lebih jelasnya distribusi frekuensi data pretes siswa kelas eksperimen dapat divisualisasikan dalam diagram batang hasil pretes siswa kelas eksperimen pada gambar 1.



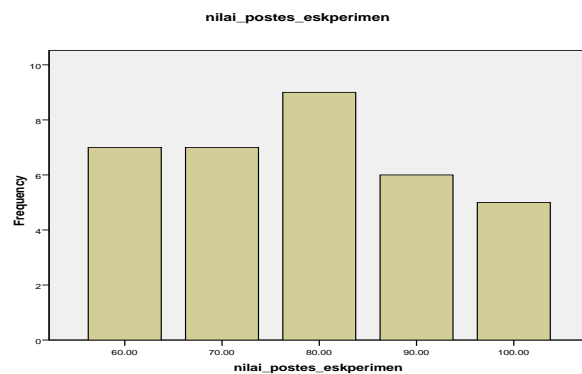
**Gambar 1.** Diagram Batang Data Pretes Siswa Kelas Eksperimen

Selanjutnya distribusi frekuensi data postes siswa setelah diberikan pembelajaran dengan media flash secara ringkas diperlihatkan pada tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Postes Siswa Eksperimen

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 60.00	7	20.6	20.6	20.6
70.00	7	20.6	20.6	41.2
80.00	9	26.5	26.5	67.6
90.00	6	17.6	17.6	85.3
100.00	5	14.7	14.7	100.0
Total	34	100.0	100.0	

Lebih jelasnya distribusi frekuensi data postes siswa kelas eksperimen dapat divisualisasikan dalam diagram batang hasil postes siswa kelas eksperimen pada gambar 4.2.



**Gambar 2.** Diagram Batang Data Postes Siswa Kelas Eksperimen

• **Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol**

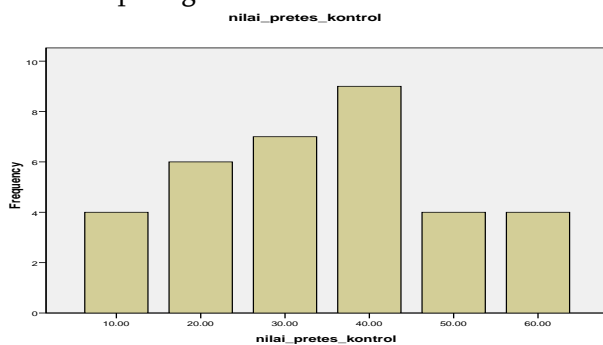
Penelitian yang telah dilakukan pada kelas kontrol dimana siswa pada kelas ini diberikan pembelajaran dengan pendekatan konvensional menghasilkan data yang telah ditampilkan pada tabel 4.1. Kita dapat melihat data pretest sebelum diberikan perlakuan dengan rata-rata nilai 34,41, standar deviasi sebesar 15,21 dengan nilai tertinggi 60,00 dan nilai terendah 10,00. Selanjutnya setelah diberikan pembelajaran terjadi peningkatan hasil belajar dimana rata-rata hasil belajar siswa sebesar 70,59 dan standar deviasi 13,24 dengan nilai tertinggi 90,00 dan terendah 50,00.

Distribusi frekuensi data pretes siswa sebelum diberikan pembelajaran dengan pendekatan konvensional secara ringkas diperlihatkan pada tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Pretes Siswa Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 10.00	4	11.8	11.8	11.8
20.00	6	17.6	17.6	29.4
30.00	7	20.6	20.6	50.0
40.00	9	26.5	26.5	76.5
50.00	4	11.8	11.8	88.2
60.00	4	11.8	11.8	100.0
Total	34	100.0	100.0	

Lebih jelasnya distribusi frekuensi data pretes siswa kelas kontrol dapat divisualisasikan dalam diagram batang hasil pretes siswa kelas kontrol pada gambar 3.



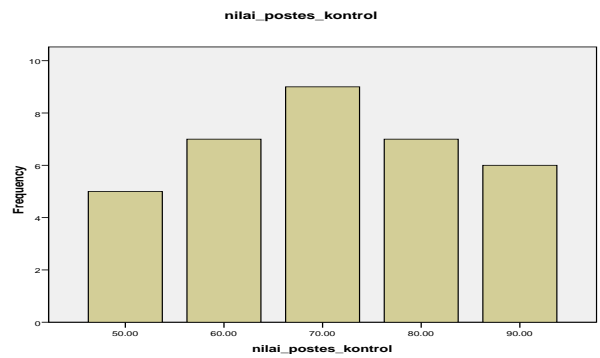
**Gambar 3.** Diagram Batang Data Pretes Siswa Kelas Kontrol

Selanjutnya distribusi frekuensi data postes siswa setelah diberikan pembelajaran dengan pendekatan konvensional secara ringkas diperlihatkan pada tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Postes Siswa Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 50.00	5	14.7	14.7	14.7
60.00	7	20.6	20.6	35.3
70.00	9	26.5	26.5	61.8
80.00	7	20.6	20.6	82.4
90.00	6	17.6	17.6	100.0
Total	34	100.0	100.0	

Lebih jelasnya distribusi frekuensi data postes siswa kelas kontrol dapat divisualisasikan dalam diagram batang hasil postes siswa kelas kontrol pada gambar 4.



**Gambar 4.** Diagram Batang Data Postes Siswa Kelas Kontrol

• **Pengujian Hipotesis**

Pengujian hipotesis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan uji t dua pihak dan uji t satu pihak. Uji t dua pihak digunakan untuk mengetahui kesamaan kemampuan awal siswa pada kedua kelompok sampel sedangkan uji t satu pihak digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dengan menerapkan media flash lebih baik dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional pada materi pokok pengukuran.

Hasil pengujian hipotesis dua pihak untuk rata-rata nilai pretes kedua kelompok sampel diperoleh harga Sig  $t > \alpha$  yaitu  $0,870 > 0,05$ . Ini membuktikan bahwa  $H_0$  yang mengatakan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan awal yang sama dapat diterima.

Hasil pengujian hipotesis satu pihak untuk rata-rata nilai postes siswa kedua kelompok sampel diperoleh harga Sig  $t < \alpha$ , yaitu  $0,017 < 0,05$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 66$ . Hal ini berarti  $H_a$  yang menyatakan bahwa ada pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media flash pada sub materi pokok pengukuran di kelas VII SMP Swasta Jambi Medan dapat diterima.

• **Pengujian Regresi Linear**

Pengujian regresi linear dilakukan untuk melihat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. Uji yang dilakukan untuk melihat seberapa besar pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

Hasil pengujian regresi linear antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan nilai motivasi belajar siswa diperoleh harga Sig  $< \alpha$  yaitu  $0,000 < 0,05$ . Ini membuktikan bahwa

ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa.

Besar pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil perhitungan  $r$  menggunakan yaitu sebesar 0,763. Hasil uji  $r$  tersebut menunjukkan besar pengaruh motivasi terhadap hasil belajar adalah sebesar 76,3 dalam bentuk persen atau 76,3%, sedangkan sisanya (residu) 23,7 % dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Hasil pengujian regresi linear antara hasil belajar siswa kelas kontrol dengan nilai motivasi belajar siswa diperoleh harga  $\text{Sig} < \alpha$  yaitu  $0,000 < 0,05$ . Ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa.

Besar pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil perhitungan  $r$  menggunakan yaitu sebesar 0,689. Hasil uji  $r$  tersebut menunjukkan besar pengaruh motivasi terhadap hasil belajar adalah sebesar 68,9 dalam bentuk persen atau 68,9%, sedangkan sisanya (residu) 31,1 % dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti

#### • Pembahasan

Pada awal penelitian diberikan pretes kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan masing-masing nilai rata-rata kedua kelas tersebut adalah 35,00 dan 34,41. Hasil uji homogenitas uji  $F$  data pretes menunjukkan data pada kelas eksperimen dan data pada kelas kontrol adalah normal dan homogen (hasil perhitungan terlampir pada lampiran). Selanjutnya hasil uji kemampuan awal (pretes) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji kesamaan rata-rata dua pihak diperoleh harga  $\text{Sig} t > \alpha$  yaitu  $0,870 > 0,05$ . Ini membuktikan bahwa  $H_0$  yang mengatakan bahwa kedua kelompok sampel memiliki kemampuan awal yang sama dapat diterima.

Setelah di berikan perlakuan yang berbeda, maka siswa diberikan tes kembali (postes), dari hasil kelas eksperimen yang di berikan perlakuan dengan menggunakan media flash diperoleh nilai rata-rata 78,53 sedangkan untuk kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional di peroleh rata-rata 70,59. Hasil uji homogenitas uji  $F$  data postes

menunjukkan data pada kelas eksperimen dan data pada kelas kontrol adalah normal dan homogen (hasil perhitungan terlampir pada lampiran). Untuk melakukan uji hipotesis di gunakan uji  $t$  satu pihak yaitu pihak kanan untuk melihat apakah ada pengaruh penggunaan media flash terhadap hasil belajar siswa pada submateri pengukuran. Hasil pengujian hipotesis diperoleh harga  $\text{Sig} t < \alpha$ , yaitu  $0,017 < 0,05$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 66$ . Hal ini berarti  $H_a$  yang menyatakan bahwa ada pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media flash pada sub materi pokok pengukuran di kelas VII SMP Swasta Jambi-Medan dapat diterima

Pada akhir penelitian diberikan angket motivasi untuk melihat motivasi siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, dari perhitungan statistik dihasilkan rata-rata angket motivasi untuk kelas eksperimen yaitu 83,27 dan rata-rata angket motivasi untuk kelas kontrol adalah 72,79.

Setelah diperoleh rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen, dilakukan uji regresi bertujuan untuk melihat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. Hasil pengujian regresi linear diperoleh harga  $\text{Sig} < \alpha$  yaitu  $0,000 < 0,05$ . Ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. Dengan besar pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa yang dihitung dengan  $r$  yaitu sebesar 0,763 dan dalam bentuk persen sebesar 76,3%.

Setelah diperoleh rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas kontrol, dilakukan uji regresi bertujuan untuk melihat pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar siswa Hasil pengujian regresi linear diperoleh harga  $\text{Sig} < \alpha$  yaitu  $0,000 < 0,05$ . Ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. Dengan besar pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa yang dihitung dengan  $r$  yaitu sebesar 0,689 dan dalam bentuk persen sebesar 68,9%.

Hasil uji regresi untuk kedua kelas tersebut memiliki hasil yang berbeda karena motivasi belajar siswa juga berbeda. Pada kelas eksperimen, besar pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 76,3%, sedangkan besar pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa adalah sebesar 68,9%.

Adanya perbedaan persentase pada kelas eksperimen dan kontrol karena motivasi siswa lebih tinggi. Tingginya motivasi siswa dapat disebabkan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media flash yang menyebabkan meningkatnya hasil belajar siswa.

Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan yang membuat penggunaan media flash berpengaruh terhadap motivasi siswa antara lain: 1. Flash dapat meningkatkan motivasi siswa, karena sajian materi pengukuran melalui flash akan memudahkan siswa untuk memahami materi pengukuran. 2. Pembelajaran dengan flash akan dapat memudahkan guru untuk mempergunakan alokasi waktu dalam RPP, karena dengan menyajikan dalam bentuk flash guru lebih cepat dalam menyampaikan materi.

Penelitian ini juga memiliki kelemahan antara lain: 1. Flash yang digunakan kurang baik, karena pada saat penggunaan simulasi perhitungan ada kesalahan penunjukan skala dari animasi flash tersebut. 2. Siswa hanya tertarik pada tampilan flash-nya saja, tetapi bukan pada isi materi yang disampaikan flash tersebut. 3. Flash yang ditampilkan tidak mencakup semua materi yang akan diajarkan pada siswa.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran media *flash* pada sub materi pengukuran adalah dengan rata-rata postes sebesar 78,53.
2. Pengaruh pembelajaran media *flash* terhadap hasil belajar siswa yang adalah dengan hasil pengujian hipotesis diperoleh harga Sig  $t < \alpha$ , yaitu  $0,017 < 0,05$  pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 66$ . Hal ini berarti  $H_a$  yang menyatakan bahwa ada

pengaruh hasil belajar siswa dengan menggunakan media *flash* pada sub materi pokok pengukuran di kelas VII SMP Swasta Jambi Medan dapat diterima.

3. Hasil rata-rata angket motivasi belajar siswa yang menggunakan pembelajaran media *flash* pada sub materi pengukuran yaitu sebesar 83,27.
4. Hasil pengujian regresi linear diperoleh harga Sig  $< \alpha$  yaitu  $0,000 < 0,05$ . Ini membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. Dengan besar pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa yang dihitung dengan  $r$  yaitu sebesar 0,763 dan dalam bentuk persen sebesar 76,3%.

### Saran

1. Untuk peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama diharapkan mempunyai *flash* yang lebih akurat dalam penunjukan skala pengukuran.
2. Kepada tenaga pengajar yang akan menggunakan media *flash*, agar terlebih dahulu menyampaikan kepada siswa untuk fokus kepada isi materi yang disampaikan *flash* tersebut sehingga siswa tidak fokus pada tampilan *flash*-nya saja.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Penerbit Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, A., (2002), *Media Pembelajaran*, Rajawali Press, Jakarta.
- Daryanto, H., (2007), *Evaluasi Pendidikan*, Penerbit Rineka Cipta, Solo.
- Dimiyati dan Mudjiono, (2002), *Belajar Dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, Syaiful B., (2006), *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka cipta, Jakarta.
- Hafidh, M. Nuur, (2009), *Guru Pembimbing sebagai Motivator Sebagai hubungan dengan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 6 Medan T.A 2008/2009*, skripsi, FMIPA, Unimed, Medan.
- Rohani, A., (1997), *Media Instruksional Edukatif*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Sadiman, A.S., (2003), *Media Pendidikan*, Rajawali Press, Jakarta.

**Septian Prawijaya; Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Flash Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Sub Materi Pokok Pengukuran**

- Sardiman., (2007), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Penerbit Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Slameto., (2003), *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*, Penerbit Rineka Cipta, Jakarta.
- Sudjana., (2005), *Metode Statistika*, Penerbit Tarsito, Bandung.
- Syaf, M., (2009), *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Quantum Teaching pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 106161 Laut Dendang T.P 2009/2010*, Skripsi, FIP, Unimed, Medan.
- Tim Abdi Guru, (2006), *IPA Terpadu untuk SMP Kelas VII*. Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Wasis., (2008), *Ilmu Pengetahuan Alam 1 SMP/MTS kelas VII*, Jakarta, Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.