

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL BERBENTUK
POWER POINT DALAM SETTING PEMBELAJARAN AIR (AUDITORY,
INTELLECTUALY, REPETITION) TERHADAP HASIL BELAJAR
FISIKA SISWA KELAS VIII SMP N 2 KOTA SOLOK**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Fisika
sebagai salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

HAYATUNNISA

77522 / 2006

PENDIDIKAN FISIKA

JURUSAN FISIKA

FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2011

PERSETUJUAN SKRIPSI

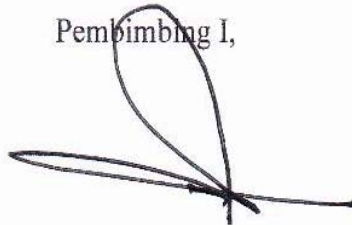
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUDIOVISUAL*
BERBENTUK *POWER POINT* DALAM SETTING
PEMBELAJARAN AIR (*AUDITORY, INTELLECTUALY,*
REPETITION) TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA
SISWA KELAS VIII SMP N 2 KOTA SOLOK**

Nama : Hayatunnisa
NIM : 77522
Program studi : Pendidikan Fisika
Jurusan : Fisika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 10 Agustus 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large loop followed by a horizontal stroke.

Drs. H. Amali Putra, M. Pd
NIP. 19590619 198503 1 002

Pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, featuring a large loop and a series of smaller loops.

Drs. Letmi Dwiridal, M. Si
NIP. 19681028 199303 1 004

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Fisika Jurusan Fisika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *AUDIOVISUAL*
BERBENTUK *POWER POINT* DALAM SETTING
PEMBELAJARAN AIR (*AUDITORY, INTELLECTUALY,
REPETITION*) TERHADAP HASIL BELAJAR FISIKA
SISWA KELAS VIII SMP N 2 KOTA SOLOK**

Nama : Hayatunnisa
NIM : 77522
Program Studi : Pendidikan Fisika
Jurusan : Fisika
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Padang, 10 Agustus 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. H. Amali Putra, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Letmi Dwiridal, M. Si	2. 
3. Anggota	: Dra. Syakbaniah, M. Si	3. 
4. Anggota	: Drs. Mahrizal, M. Si	4. 
5. Anggota	: Dra. Yurnetti, M. Pd	5. 

ABSTRAK

Hayatunnisa : Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* Berbentuk *Power Point* Dalam Setting Pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Solok

Dalam pembelajaran IPA fisika untuk konsep cahaya di SMP, guru masih mengalami berbagai permasalahan seperti padatnya materi, abstraknya konsep, dan kurangnya alat laboratorium yang dapat digunakan disekolah ini. Hal ini mengakibatkan fisika dirasakan sulit sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media audiovisual berbentuk power point terhadap hasil belajar fisika untuk konsep cahaya di SMP Negeri 2 kota Solok.

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu dengan rancangan *Randomized Control Group Only Design* dengan teknik sampling yang digunakan adalah *Cluster Sampling*. Untuk mendapatkan data hasil belajar pada ranah kognitif digunakan tes hasil belajar, untuk ranah afektif dan psikomotor digunakan lembar observasi. Instrumen yang digunakan setelah dilakukan ujicoba untuk tes hasil belajar berupa tes objektif dengan reliabilitas 0,7806 yang memiliki kriteria tinggi. Sedangkan instrument untuk ranah afektif dan psikomotor dijabarkan berdasarkan indikator pembelajaran. Teknik analisis hasil belajar yang digunakan adalah uji kesamaan dua rata-rata dengan uji t pada taraf nyata 0,05 untuk ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar siswa pada ranah kognitif untuk kelas eksperimen memperoleh rata-rata 64,49 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 60,03. Dilihat dari ranah afektif, kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol, demikian pula untuk ranah psikomotor, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 73,19 dan kelas kontrol 69,89. Oleh karena itu, hipotesis kerja yang berbunyi " Terdapat Pengaruh yang Berarti Penggunaan Media *Audiovisual* Berbentuk *Powerpoint* dalam setting pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VII SMPN 2 Kota Solok" pada ranah kognitif dan psikomotor secara kuantitatif serta ranah afektif secara kualitatif dapat diterima pada taraf nyata 0,05. Dengan demikian penggunaan media audiovisual berbentuk powerpoint dalam setting pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa pada ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Berbentuk Power Point Dalam Setting Pembelajaran AIR (Auditory, Intellectually, Repetition) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Solok** “. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Padang. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. H. Amali Putra M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Letmi Dwiridal M.Si selaku pembimbing II, yang telah membimbing penulis dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Yurnetti, M.Pd , Ibu Dra. Syakbaniah M.Si, dan Bapak Drs. Mahrizal M.Si, selaku penguji yang telah memberikan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Ahmad Fauzi, M.Si selaku Ketua Jurusan Fisika FMIPA UNP.
4. Bapak Harman Amir, M.Si selaku Sekretaris Jurusan Fisika FMIPA UNP
5. Ibu Dra. Yurnetti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fisika FMIPA UNP.
6. Ibu Dra. Hidayati ,M.Si selaku Ketua Program Studi Fisika FMIPA UNP.

7. Para dosen dan karyawan Jurusan Fisika FMIPA UNP.
8. Bapak Wadirman, S.Pd, MM selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Kota Solok
9. Bapak Yuhelmos selaku Guru Fisika Kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Solok.
10. Ibu Yusnimar, S.Si dan Mahasiswa PL sebagai Observer.
11. Siswa dan siswi Kelas VIII.2 dan VIII.4 SMP Negeri 2 Kota Solok.
12. Teristimewa kepada keluarga yang telah memberikan dorongan dan teman-teman serta pihak lainnya senantiasa memberi semangat dan berbagai bantuan.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari kesalahan dan kekeliruan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Padang, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
 BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Belajar dan Pembelajaran Fisika	9
B. Model Pembelajaran AIR.....	14
C. Media Audiovisual	20
D. Mengenal <i>Mocrosoft Power Point</i>	22
E. Hasil Belajar	24
F. Kerangka Pikir	27
G. Hipotesis	29
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	30
B. Populasi dan Sampel	31
C. Prosedur Penelitian	34
D. Instrumen Penelitian	37
E. Teknik Analisis Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	49
1. Ranah Kognitif	49
2. Ranah Afektif	50
3. Ranah Psikomotor	51
B. Analisis Data	51
1. Ranah Kognitif	52
2. Ranah Afektif	54
3. Ranah Psikomotor	55
C. Pembahasan	56

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	59
B. Saran	59

DAFTAR KEPUSTAKAAN	60
---------------------------------	-----------

LAMPIRAN	62
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel :	Halaman
1. Data Hasil Ujian Tengah Semester II Tahun Ajaran 2010/2011 SMP Negeri 2 Kota Solok.....	3
2. Rancangan Penelitian <i>Randomized Control Group Only Design</i> ...	30
3. Distribusi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Solok pada Tahun Ajaran 2010/2011	31
4. Analisis Hasil Ujian Tengah Semester Kelas Sampel	32
5. Analisis Uji Kesamaan Dua Rata-rata	33
6. Skenario Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	35
7. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal.....	39
8. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal	40
9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal	41
10. Format Penilaian Afektif.....	42
11. Format Penilaian Ranah Psikomotor.....	44
12. Klasifikasi Kriteria Aspek Afektif	48
13. Nilai Tes akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	49
14. Nilai Rata-Rata, Simpangan Baku dan Varians Kelas Sampel pada Ranah Kognitif	50
15. Hasil Analisis Data Tes Akhir Ranah Afektif	50
16. Nilai Rata-rata, Simpangan Baku dan Varians Kelas Sampel pada Ranah Psikomotor	51
17. Hasil Uji Normalitas Ranah Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	52
18. Hasil Uji Normalitas Ranah Afektif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	54
19. Hasil Uji Normalitas Ranah Psikomotor Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran :	Halaman
I. Uji Normalitas Nilai Ujian Tengah Semester Kelas Sampel I pada Ranah Kognitif.....	62
II. Uji Normalitas Nilai Ujian Tengah Semester Kelas Sampel II pada Ranah Kognitif	63
III. Uji Homogenitas Hasil Belajar Awal Kelas Sampel (Ranah Kognitif)	64
IV. Uji Kesamaan Dua Rata-Rata Hasil Belajar Awal Kedua Kelas Sampel (Ranah Kognitif).....	65
V. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen).....	66
VI. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Kontrol).....	76
VII. Lembar Kerja Siswa	86
VIII. Kisi-Kisi Assesmen Soal Uji Coba.....	90
IX. Soal Uji Coba.....	94
X. Tabulasi Tes Uji Coba.....	104
XI. Reliabilitas Soal Uji Coba.....	105
XII. Tabel Jawaban Soal Uji Coba Kelompok Atas dan Kelompok Bawah	106
XIII. Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Soal Tes Uji Coba.....	108
XIV. Kisi-Kisi Soal Tes Akhir	109
XV. Soal Tes Akhir.....	113
XVI. Daftar Nilai Hasil Belajar Kelas Sampel	122

XVII.	Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Eksperimen (Ranah Kognitif)	123
XVIII	Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Kontrol (Ranah Kognitif)	124
XIX	Uji Homogenitas Tes Akhir (Ranah Kognitif)	125
XX	Uji Hipotesis (Ranah Kognitif)	126
XXI	Analisis Data Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas Sampel (Kelas Eksperimen)	127
XXII.	Analisis Data Hasil Belajar Ranah Afektif Kelas Sampel (Kelas Kontrol).....	128
XXIII.	Uji Normalitas Kelas Eksperimen (Ranah Afektif).....	129
XXIV	Uji Normalitas Kelas Kontrol (Ranah Afektif).....	130
XXV.	Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Ranah Afektif).....	131
XXVI.	Uji Hipotesis Hasil Belajar Ranah Kognitif.....	132
XXVII	Analisis Data Hasil Belajar Ranah Psikomotor (Kelas Eksperimen).....	133
XXVIII	Analisis Data Hasil Belajar Ranah Psikomotor (Kelas Eksperimen).....	134
XXIX.	Uji Normalitas Hasil Belajar Ranah Psikomotor (kelas Eksperimen).....	135
XXX.	Uji Normalitas Hasil Belajar Ranah Psikomotor (Kelas Kontrol)	136

XXXI.	Uji Homogenitas Kelas Sampel (Ranah Psikomotor)..	137
XXXII.	Uji Hipotesis Hasil Belajar Ranah Psikomotor.....	138
XXXIII.	Format Penilaian Ranah Psikomotor.....	139
XXXIV	Tabel Distribusi Lilifors.....	140
XXXV	Tabel Nilai Kritis L Untuk Uji Lilifors.....	141
XXXVI	Tabel Distribusi F	142
XXXVII	Tabel Distribusi T.....	144
	Surat Keterangan Penelitian.....	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia, karena dengan pendidikan manusia memperoleh nilai, sikap, serta keterampilan. Pendidikan juga merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dan kesiapan suatu bangsa dalam menghadapi tantangan masa depan. Melalui pendidikan kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan, sehingga memiliki kemampuan dan keterampilan untuk membawa bangsa ini kearah yang lebih baik.

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk mengembangkan potensi siswa agar mampu hidup mandiri di tengah-tengah masyarakat. Oleh karena itu, tugas lembaga pendidikan tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja, tetapi juga menanamkan nilai-nilai dasar yang dapat mendukung dan mengembangkan diri, agar berbudi luhur serta bertanggung jawab.

Fisika merupakan salah satu cabang ilmu yang memegang peranan penting dalam perkembangan pengetahuan dan teknologi. Dengan mempelajari fisika, manusia dapat melihat gejala-gejala fisis yang terjadi di alam serta perkembangan teknologi. Selain itu, banyak sekali cabang ilmu yang berkaitan erat bahkan di dasarkan pada ilmu fisika, seperti matematika, biologi, kimia, teknik dan lain sebagainya. Oleh karena itu, pemahaman tentang fisika sangat dibutuhkan.

Dalam rangka membangun pemahaman siswa tentang fisika, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut pelaksanaan pembelajaran fisika disekolah harus bisa membangun keaktifan, aktivitas dan kemandirian siswa. Siswa dilatih untuk mampu membangun pemahamannya sendiri tanpa terus menerus bergantung kepada guru. Guru hanya berperan sebagai motivator sekaligus fasilitator saja dalam membelajarkan siswa. Artinya seorang guru harus mampu membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, merencanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan mengupayakan fasilitas belajar yang membuat siswa dapat belajar dengan baik, mandiri dan aktif.

Realita pembelajaran di lapangan bertolak belakang dengan kenyataan yang dikehendaki. Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan Praktek Lapangan Kependidikan di SMP Negeri 2 kota Solok, saat ini berbagai kendala masih dialami oleh guru dalam proses pembelajaran, salah satunya dalam penyampaian materi. Untuk materi-materi yang cukup padat dan sulit seperti pada konsep cahaya, guru masih mengalami berbagai kendala seperti masalah waktu, padatnya materi membuat waktu yang tersedia dirasakan masih kurang, selain itu, kurangnya alat laboratorium membuat praktikum tidak bisa dilaksanakan secara optimal. Kurang optimalnya proses pembelajaran ini membuat sebagian besar siswa menganggap fisika sulit untuk dipahami.

Selain permasalahan diatas, permasalahan lain yang sering dihadapi dalam proses belajar mengajar disekolah ini adalah kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran, karena hanya menerima penjelasan dari guru tanpa mau

bertanya dan menanggapi materi yang dijelaskan guru. Disamping itu, siswa sering merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran, hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa sering keluar masuk kelas, mengganggu teman, dan meribut dikelas karena pembelajaran yang masih monoton dengan sistem ceramah. Penyampaian materi pelajaran oleh guru dan penanaman konsep tanpa melibatkan siswa membuat siswa cenderung mendengar, mencatat, dan menghafal tanpa berusaha memahami materi yang diberikan guru.

Permasalahan-permasalahan yang ditemui di atas menyebabkan hasil belajar fisika siswa disekolah ini masih rendah. Rendahnya hasil belajar fisika siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata ujian tengah semester kelas VIII semester 2 SMPN 2 kota Solok tahun ajaran 2010/2011 seperti yang tersaji pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Hasil Ujian Tengah Semester 2 Tahun Ajaran 2010/2011

SMPN 2 Kota Solok.

Kelas	Rata-rata
VIII ₁	49,71
VIII ₂	46,53
VIII ₃	45,52
VIII ₄	46,89
VIII ₅	44,16
VIII ₆	67,91
VIII ₇	47,86

Sumber : Guru Fisika SMPN 2 Kota Solok

Berdasarkan Tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata ujian tengah semester siswa kelas VIII SMP Negeri 2 kota Solok masih belum memuaskan.

Rata-rata nilai ujian tengah semester fisika kelas VIII SMP Negeri 2 kota Solok masih dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 64. Untuk itu diperlukan suatu alternatif pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi belajar yang lebih mengaktifkan siswa, misalnya dengan penerapan suatu model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi dan keaktifan siswa adalah penerapan model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*). Pada Pembelajaran AIR, siswa dituntut untuk mampu belajar dengan memberdayakan tiga komponen pembelajaran, yakni auditori (belajar melalui mendengar, menyimak, berbicara, dan berpendapat), intelektual (belajar dengan bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan dan memecahkan suatu masalah), repetition (belajar dengan mendalami dan memantapkan pengetahuan yang diperoleh melalui latihan-latihan atau pembahasan soal.

Melalui pemberdayaan ketiga komponen pembelajaran diatas, diharapkan siswa mampu membangun sendiri pemahaman mereka tentang konsep suatu materi yang mereka pelajari. Kegiatan pembelajaran yang menuntut siswa untuk mampu menemukan, menelaah, memecahkan, dan mengungkapkan masalah, membuat pembelajaran dapat berpusat pada siswa, guru hanya sebagai fasilitator atau mediator untuk mengarahkan siswa menemukan konsep. Jika ditemukan suatu persoalan dalam pembelajaran, guru tidak langsung menjelaskan tapi mengembalikan terlebih dahulu kepada siswa melalui diskusi kelas. Guru meminta pendapat siswa terlebih dahulu. Dari apa yang diungkapkan oleh beberapa orang siswa, guru memancing peran serta

siswa lain untuk ikut berpartisipasi dan beradu pendapat melalui tanggapan mereka dari apa yang disampaikan oleh temannya. Setelah semua pendapat dan tanggapan diungkapkan oleh siswa barulah guru menggiring dan memberikan penguatan pada siswa untuk menemukan konsep yang benar. Jadi pada pembelajaran AIR ini, siswa dilatih untuk bisa berpendapat, mau mendengar pendapat orang lain, mampu menelaah apa yang disampaikan orang lain serta mampu menanggapinya. Dengan demikian tentu yang lebih berperan dalam pembelajaran adalah siswa, guru hanyalah sebagai mediator.

Selain penerapan suatu model pembelajaran, pemberdayaan penggunaan media juga memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Saat ini, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sudah banyak sekali media yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran, salah satunya adalah komputer. Sebagian besar sekolah-sekolah di Indonesia telah melengkapi sarana dan prasarana penunjang pendidikannya dengan menyediakan komputer untuk media pembelajaran, termasuk di SMPN 2 Kota Solok ini. Ketersediaan labor komputer di SMPN 2 Kota Solok bahkan telah dilengkapi dengan jaringan internet, akan tetapi yang sering menggunakan hanya guru-guru bidang studi TIK saja, guru-guru bidang studi lain jarang memanfaatkan komputer dalam pembelajaran karena padatnya jadwal penggunaan labor komputer dalam pembelajaran TIK.

Selain ketersediaan labor komputer, sekolah ini juga memiliki media penunjang lain seperti adanya laptop dan media *LCD projector* milik sekolah, akan tetapi jarang juga dimanfaatkan oleh guru dalam presentasi

pembelajaran. Kebanyakan guru disekolah ini masih menggunakan media presentasi sederhana dalam menjelaskan materi, seperti menggunakan charta ataupun bagan-bagan konsep lain yang ditulis tangan ataupun yang cetak. Padahal ketersediaan laptop dan media *LCD projector* dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mempresentasikan materi pelajaran. Guru dapat memanfaatkan program-program office sederhana sebagai media presentasi, salah satunya adalah program Microsoft Power Point untuk menjelaskan materi.

Microsoft Power Point merupakan salah satu program presentasi pada Microsoft Office yang ditampilkan dalam bentuk slide-slide. Kelebihan program ini selain dapat menampilkan slide-slide yang dirancang dengan menarik, juga dapat menampilkan program pendukung lainnya baik berupa program animasi seperti flash, vidoe, kuis dan lain sebagainya yang dapat ditambahkan melalui insert maupun hyperlink. Sehingga power point yang ditampilkan tidak hanya berupa tampilan visual berbentuk tulisan saja tapi juga dapat memuat tampilan audio dan gambar bergerak atau animasi. Dengan adanya program pendukung berupa vidoe, program kuis, ataupun visualisasi animasi, slide power point yang digunakan tentu dirasa akan lebih menarik dalam pembelajaran, siswa tentu akan lebih tertarik dan tidak bosan mendengar penjelasan guru. Tampilan slide dan animasi yang dilihat oleh siswa juga bisa dimanfaat guru untuk merangsang keinginan siswa untuk berpendapat dan menemukan konsep suatu materi. Jadi dengan adanya penerapan suatu model pembelajaran yang diikuti dengan penggunaan media yang sesuai dengan materi diharapkan hasil belajar yang diperoleh siswa

menjadi lebih meningkat. Selain itu pemanfaatan slide power point juga dapat mengemat waktu dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* Berbentuk *Power Point* Dalam Setting Pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Solok”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat kita rumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh, penggunaan media *audiovisual* berbentuk *power point* dalam setting pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) terhadap hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMP N 2 kota Solok ?”.

C. Batasan Masalah

Mengingat kompleknya masalah dan keterbatasan kemampuan penulis serta waktu penelitian maka dalam penelitian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang dipilih adalah materi pelajaran fisika yang tercantum dalam silabus Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada kelas VIII SMP Semester 2 tentang Cahaya.
2. Penggunaan media power point yang digunakan mempunyai karakteristik disampaikan pada saat eksplorasi dan konfirmasi.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *audiovisual* berbentuk *power point* dalam setting pembelajaran *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* terhadap hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 kota Solok.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:

1. Bekal bagi penulis sendiri sebagai seorang calon guru fisika.
2. Masukan dan pertimbangan bagi guru mata pelajaran fisika untuk lebih mengoptimalkan penggunaan media *audiovisual* berbentuk *power point* dalam setting pembelajaran *AIR (Auditory, Intellectually, Repetition)* untuk menjelaskan konsep fisika di SMP Negeri 2 kota Solok
3. Memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana pendidikan fisika di jurusan fisika FMIPA UNP.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar Dan Pembelajaran Fisika

Proses belajar mengajar adalah kegiatan inti dari pendidikan. Kegiatan yang berhubungan dengan PBM diistilahkan dengan pembelajaran. Dalam Lampiran Permendiknas No. 41 tahun 2007 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang perlu dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan sudah melalui tahap-tahap atau proses rancangan pembelajaran. Guru merancang bahan ajar yang kemudian yang dilaksanakan dalam proses belajar-mengajar. Disinilah terjadi proses komunikasi fungsional diantara siswa dengan guru, siswa dengan siswa dalam rangka perubahan setiap sikap dan pola fikir siswa mengenai suatu materi yang diajarkan.

Pembelajaran dapat terjadi apabila ada interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Mengenai definisi belajar banyak ahli yang telah mengemukakan pendapatnya, diantaranya Azhar (2002:1) mengatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh adanya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya”. Pendapat ini senada dengan Arief, dkk (2007:2) yang

menyatakan “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup yang akan menimbulkan perubahan tingkah laku pada dirinya baik yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap”.

Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses kegiatan melalui interaksi untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru yang menghasilkan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.

Selain belajar, proses pembelajaran juga tak lepas dari kegiatan mengajar. Menurut Nana (2009:29) “Mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses, yakni proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar”. Dalam hal ini tugas guru adalah membimbing dan menciptakan lingkungan pembelajaran sedemikian rupa sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Mata pelajaran fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di tingkat sekolah menengah yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa. Pembelajaran Fisika disekolah tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Dalam petunjuk teknis pengembangan silabus mata pelajaran fisika dinyatakan bahwa sebagai salah satu cabang IPA, pembelajaran fisika dikembangkan dengan mengacu pada pengembangan fisika yang ditujukan untuk mendidik siswa agar mampu mengembangkan observasi dan eksperimentasi serta berfikir taat asas. Peran guru disini adalah sebagai

fasilitator agar tujuan pembelajaran fisika dapat tercapai yakni, mengamati, memahami dan memanfaatkan gejala-gejala alam yang melibatkan zat (materi) dan energi. Pembelajaran fisika lebih mengutamakan kerja ilmiah untuk menanamkan konsep pada siswa.

Pada tingkat SMP fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang penting sebagaimana dinyatakan dalam KTSP (Diknas, 2006:443)

Fisika penting diajarkan karena (1) mata pelajaran fisika dimaksudkan sebagai wahana untuk menumbuhkan kemampuan berfikir yang berguna untuk memecahkan masalah, (2) membekali peserta didik pengetahuan, pemahaman dan sejumlah yang dipersyaratkan untuk memasuki jenjang yang lebih tinggi, serta mengembangkan teknologi. Pembelajaran fisika dilaksanakan untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap ilmiah (jujur, objektif, terbuka, ulet dan kritis) serta berkomunikasi sebagai salah satu aspek penting kecakapan hidup.

Jadi, fisika sangat penting dipelajari karena erat kaitannya dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Melalui fisika siswa dapat menumbuhkan kemampuan berfikir, memiliki sikap ilmiah dan kecakapan hidup. Salah satu kecakapan hidup yang perlu dimiliki siswa adalah kemampuan dalam mengkomunikasikan pendapatnya kepada orang lain, sehingga menimbulkan interaksi yang baik antara satu dengan yang lainnya.

Salah satu cara yang dilakukan guru agar pembelajaran fisika sesuai dengan yang diharapkan maka guru dapat menerapkan berbagai pendekatan dan strategi pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu keaktifan dalam pembelajaran Fisika sangat berpengaruh dalam pemahaman konsep secara menyeluruh dan merupakan dasar penting dalam pembelajaran Fisika karena materi Fisika yang saling berkaitan antara satu sama lain. Berdasarkan uraian

di atas, dapat dinyatakan bahwa siswa harus berperan aktif dan terlibat secara menyeluruh dalam pembelajaran Fisika untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut KTSP, fisika terdiri dari produk dan proses, produk meliputi fakta, konsep, prinsip, teori, postulat, dan hukum. Ditinjau dari segi proses, fisika melatih siswa untuk memiliki berbagai keterampilan sains. Mulai dari mengidentifikasi variabel hingga terampil dalam menerapkan konsep. Keterampilan ini terlihat pada saat siswa mengerjakan soal-soal yang bersifat kuantitatif.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pada pasal 3 menyatakan:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkannya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 ini merupakan salah satu dasar penetapan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No 41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan dasar dan menengah, dimana pada umumnya pelaksanaan pembelajaran mencakup tiga kegiatan, yakni pembukaan, pembentukan kompetensi, dan penutup. Pembentukan kompetensi peserta didik merupakan kegiatan inti pembelajaran. Berdasarkan Permendiknas No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, kegiatan pembelajaran meliputi tiga tahap, yaitu :

a. Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru:

- 1) Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
- 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 4) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

b. Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan inti menggunakan metode yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran, yang dapat meliputi proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Dalam penelitian ini, penggunaan media power point mempunyai karakteristik disampaikan pada saat eksplorasi dan konfirmasi.

1) Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi, guru: a) melibatkan peserta didik mencari informasi yang luas dan dalam tentang topik/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip alam takambang jadi guru dan belajar dari aneka sumber; b) menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar lain; c) memfasilitasi terjadinya interaksi antar peserta didik serta antara peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya; d) melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan e) memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di laboratorium, studio, atau lapangan.

2) Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, guru: a) membiasakan peserta didik membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna; b) memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis; c) memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut; d) memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif; e) memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar; f) memfasilitasi peserta didik membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun

tertulis, secara individual maupun kelompok; g) memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan presentasi; kerja individual maupun kelompok; h) memfasilitasi peserta didik melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan; i) memfasilitasi peserta didik melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik.

3) Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru: a) memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan peserta didik, b) memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi peserta didik melalui berbagai sumber, c) memfasilitasi peserta didik melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan, d) memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar.

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru: 1) bersama-sama dengan peserta didik dan/atau sendiri membuat rangkuman/simpulan pelajaran; 2) melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram; 3) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran; 4) merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik; 5) menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Dalam pelaksanaan penelitian di sekolah, kurikulum yang digunakan yaitu berdasarkan pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP). Pada KTSP materi pembelajaran bersifat kontekstual dan menekankan siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, seperti diskusi kelompok dan presentasi.

B. Model Pembelajaran AIR

Setiap siswa memiliki cara atau gaya belajar yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Untuk membelajarkan mereka sesuai dengan cara atau gaya belajar mereka itu tentu tidak mudah. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal dengan gaya belajar siswa yang beragam, dapat

disiasati dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang mampu mengarahkan gaya belajar siswa tersebut sesuai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam prakteknya, pemilihan suatu model pembelajaran tidaklah mudah. Menurut Pejuang (2009:1)

Pendidik atau guru harus ingat bahwa tidak ada satu model pembelajaranpun yang dianggap paling tepat untuk segala situasi atau kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran, seorang pendidik hendaklah memperhatikan banyak hal, diantaranya kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia dan kondisi guru itu sendiri.

Bobbi De Porter, dkk (dalam pejuang 2009:1) dalam bukunya *Quantum Learning* mengemukakan tiga cara dalam belajar yang dimiliki oleh seseorang. Ketiga cara belajar tersebut adalah belajar dengan mengoptimalkan kemampuan visual, auditorial, dan kinestetik. Kemudian Dave Meier (2005) menambahkan lagi satu lagi cara belajar yakni dengan pengoptimalan kemampuan intelektual. Dalam jurnal pendidikan dan budaya, kesemua cara belajar diatas dituangkan dalam bentuk beberapa model pembelajaran diantaranya SAVI (*Somatis, Auditory, Visually, Intellectually*) VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*) dan AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*).

Model pembelajaran AIR berasal dari kata *Auditory Intellectually Repetition* yang bermakna:

a. *Auditory*

Menurut Meier (2005:95) “Dalam pembelajaran *Auditory* bermakna bahwa belajar haruslah dengan mendengar, menyimak, berbicara, mengemukakan pendapat dan menanggapi”. Belajar auditori merupakan cara belajar yang

dipakai kebanyakan orang dalam proses belajar mengajar pada awal sejarah. Saat itu, orang tak bisa menerima informasi tanpa sarana auditori. Seiring dengan berjalannya waktu, beberapa budaya auditori seperti berbicara memberi dan menanggapi suatu pendapat mulai menghilang secara lambat laun, terutama dalam proses belajar mengajar. Saat ini sedikit sekali siswa yang mau berbicara ataupun mengemukakan pendapat dalam proses belajar mengajar. Siswa lebih cenderung mendengar saja. Padahal kekuatan belajar auditori mencakup kesemua aspek diatas, baik mendengar. Menyimak, berbicara, maupun mengemukakan dan menanggapi pendapat.

Untuk mengembalikan budaya auditori ini, Seuss (dalam Meier, 2005:96) mengemukakan beberapa gagasan awal untuk meningkatkan penggunaan sarana auditori dalam belajar, yakni:

- 1) Mengajak pembelajar untuk membaca lebih keras dari buku panduan atau layar komputer.
- 2) Mengajak pembelajar membaca satu paragraf, lalu meminta mereka menguraikan dengan kata-kata sendiri setiap paragraf yang dibaca dan mengingat kata-kata kuncinya.
- 3) Menceritakan kisah yang mengandung materi yang terkandung dalam buku atau layar komputer yang mereka baca.
- 4) Meminta pembelajar berpasangan membicarakan secara terperinci apa yang baru saja mereka pelajari dan bagaimana mereka akan menerapkannya.
- 5) Meminta pembelajar untuk mempraktikkan suatu keterampilan atau memperagakan suatu fungsi sambil mengucapkan secara singkat dan terperinci apa yang sedang mereka kerjakan.
- 6) Mengajak pembelajar membuat rap, sajak, atau hafalan dari apa yang sedang mereka pelajari
- 7) Meminta pembelajar berkelompok dan bicara non stop saat sedang menyusun pemecahan masalah atau membuat rencana jangka panjang.

Belajar auditori menuntut siswa untuk mampu berkonsentrasi mendengar dan menyimak apa yang tengah ia pelajari dan mampu mengungkapkan

kembali apa yang telah dijelaskan dalam proses pembelajaran. Selain itu belajar auditori juga menuntut siswa untuk mampu berpendapat dan menanggapi pendapat orang lain tentang suatu bahasan yang telah mereka pelajari.

b. Intellectually

Modalitas kedua dalam penerapan pembelajaran AIR adalah *intellectually*. Menurut Meier (2005:99) “*Intellectuay* atau belajar intelektual bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berfikir dan bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, dan pada akhirnya dapat memecahkan masalah dengan baik”. Intelektual menggiring pembelajar untuk menggunakan pemikiran mereka dalam merenungkan suatu pengalaman pembelajaran dan mencerna hubungan antara suatu bahasan dengan bahasan yang lain. Jadi dalam menyelesaikan atau memaknai suatu materi, pembelajar merenungkan sendiri dan mencoba menalar sendiri materi yang tengah ia pelajari.

Aspek intelektual akan terus berkembang jika selalu diasah atau dilatih oleh pembelajar. Menurut Meier (2005:100), aspek intelektual dapat dilatih melalui beberapa aktivitas seperti:

- 1) Memecahkan masalah.
- 2) Menganalisis pengalaman.
- 3) Mengerjakan perencanaan strategis
- 4) Melahirkan gagasan kreatif.
- 5) Mencari dan menyaring informasi.
- 6) Merumuskan pertanyaan.
- 7) Menciptakan model mental.
- 8) Menerapkan gagasan baru pada pekerjaan.
- 9) Menciptakan makna pribadi.
- 10) Meramalkan implikasi suatu gagasan.

Aspek intelektual dalam belajar akan terlatih jika guru bisa membawa siswa terlibat dalam aktivitas seperti memecahkan masalah, menganalisis, pengalaman, mencari dan menyaring informasi, meneruskan pertanyaan dan menciptakan makna pribadi.

c. Repetition

Aspek ketiga dalam model pembelajaran AIR adalah tahapan *Repetition*. Menurut Erman (2008:5) “*Repetition* atau repetisi adalah pengulangan yang bermakna pendalaman, perluasan, pemantapan dengan cara siswa dilatih melalui pemberian tugas ataupun kuis”. Pemberian tugas ataupun kuis diakhir pembelajaran dapat membantu guru dalam menilai seberapa paham siswa akan materi yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat kita lihat bahwa ada tiga komponen utama penyusun pembelajaran AIR, yakni *Auditory*, *Intellectually*, dan *Repetition*. Belajar secara *Auditory* berinti pada proses pembelajaran melalui pengoptimalan berbicara dan mendengar. Belajar secara *Intellectually* berinti pada proses pembelajaran dengan pengoptimalan daya fikir atau intelektual melalui penelaahan atau pemecahan suatu masalah. Sedangkan belajar secara *Repetition* lebih berinti pada proses pengulangan yang bermakna pendalaman melalui latihan-latihan.

Berdasarkan uraian diatas, langkah-langkah pembelajaran AIR dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa berkelompok untuk nantinya dapat berpasangan.
2. Guru mengajak siswa membaca dan mencari informasi dari buku panduan atau apa yang ditampilkan pada slide power point di layar komputer.
3. Guru meminta siswa untuk menganalisa dan saling berpendapat tentang apa yang baru saja mereka baca atau lihat dan menyaring pokok-pokok pentingnya.
4. Dengan bantuan slide power point atau buku panduan, guru menjelaskan materi, kemudian meminta siswa untuk merumuskan pertanyaan dan saling berpendapat tentang apa yang telah disampaikan oleh guru.
5. Guru meminta siswa berpasangan dalam kelompok untuk saling menjelaskan apa yang belum mereka pahami.
6. Guru membimbing siswa yang saling menjelaskan jika masih belum memahami atau menemukan konsep materi yang tengah mereka bicarakan.
7. Guru mengajak siswa membuat rap, sajak, hafalan, atau intisari dari materi yang telah mereka bicarakan dan pahami.
8. Guru meminta siswa yang berpasangan untuk kembali berkelompok dan berdiskusi menyusun pemecahan masalah yang akan diberikan guru.
9. Melalui diskusi kelas, masing-masing kelompok diminta untuk saling berpendapat tentang persoalan yang tengah dibahas dan menarik kesimpulan dari materi dibawah bimbingan guru.
10. Diakhir pembelajaran, guru memberikan latihan berupa kuis kepada siswa untuk melihat sejauh mana pemahan siswa tentang materi yang telah dipelajari.

Dari uraian diatas terlihat bahwa, penerapan model pembelajaran AIR menuntut siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam hal menemukan sendiri konsep dari suatu materi dibawah bimbingan guru. Siswa dituntut untuk mau berpendapat dari apa yang disampaikan oleh guru ataupun temannya. Sehingga konsep dari materi yang mereka pelajari dapat mereka temukan sendiri. Disini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam menemukan konsep.

C. Media Audiovisual

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi makin mendorong orang untuk melakukan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Salah satunya dengan pengoptimalan berbagai alat bantu dalam pembelajaran yang disebut dengan media pembelajaran .

Beberapa ahli memiliki pendapat yang beragam tentang pengertian media. Menurut Martin dan Briggs (dalam Made 2009:9) menyatakan “Media adalah semua sumber yang diperlukan untuk meakukan komunikasi dengan siswa yang bisa berupa perangkat keras seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan dalam perangkat keras tersebut”. Made (2009:9) menyimpulkan “Media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada siswa, baik berupa orang, alat, ataupun bahan”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk lebih memperjelas makna atau pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dapat dicapai dengan lebih baik dan sempurna. Media memiliki jenis yang beragam, beberapa ahli mengklasifikasikannya dalam beberapa kelompok, diantaranya : namun secara garis besar media dibagi dalam lima kelompok, sesuai yang diungkapkan Made Wena

Menurut Made (2009 : 9-10) secara garis besar media dapat diklasifikasikan menjadi lima kelompok, yaitu : (1) media berbasis manusia (pengajar, instruktur, tutor, bermain peran, kegiatan kelompok *field trip*); (2) media berbasis cetak (buku, buku latihan (*workbook*), dan modul); (3) media berbasis visual (buku, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*); (4) media berbasis

audiovisual (video, film, program *slide tape*, dan televisi); (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Dari uraian diatas, salah satu klasifikasi media adalah media berbasis audiovisual. Menurut Syaiful (2002:141) “Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar”. Jadi media audiovisual menggabungkan antara dua unsur media, yakni yang dapat didengar sekaligus dapat dilihat. Ada beberapa kriteria suatu media audiovisual dapat digunakan secara baik dalam pembelajaran. Kriteria itu diantaranya menurut Indah (2007:15) adalah:

- a. Komunikatif: visualisasi mendukung materi ajar agar mudah dicerna oleh siswa.
- b. Kreatif: visualisasi yang disajikan secara unik akan lebih menarik perhatian siswa.
- c. Sederhana: visualisasi hendaknya tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi dan mudah diingat siswa.
- d. *Unity*: menggunakan bahasa visual yang harmonis, utuh dan senada agar materi mudah dipahami.
- e. Menggunakan objek yang baik, menarik dan mendukung materi.
- f. Memilih warna yang sesuai dan mendukung antara konsep kreatif dengan topik yang dipilih.
- g. Tipografi (*font* dan susunan huruf), untuk memvisualisasi bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologis.
- h. Tata letak (*lay-out*) peletakan unsur visual yang terkendali dengan baik dapat memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut .
- i. Unsur visual yang bergerak (animasi ataupun *movie*) animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan video untuk mengilustrasikan materi secara nyata.
- j. Navigasi (*icon*) yang digunakan familiar dan konsisten agar konsisten dan efektif dalam penggunaannya.

Dari uraian diatas terlihat bahwa penyajian suatu media dalam menunjang pembelajaran haruslah komunikatif, menarik dan dapat menyampaikan pesan pembelajaran dengan baik. Keserasian antara aspek pendukung seperti warna

dan unsur visual lain yang digunakan juga sangat menunjang ketertarikan siswa terhadap media yang digunakan. Hal ini diharapkan mampu menunjang minat siswa untuk belajar

D. Mengenal *Microsof Power Point*

Menjelaskan sesuatu melalui alat atau media presentasi merupakan hal yang lazim digunakan saat ini, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Banyak sekali media prsentasi yang dapat dipakai, baik cetak maupun elektronik, diantaranya adalah komputer. Komputer sebagai media presentasi elektronik memiliki jenis program presentasi yang beragam pula, salah satunya adalah program presentasi Microsoft Power Point. Menurut Dewi (2010:1) “Microsoft power point merupakan sebuah program komputer bagian dari Microsoft Office yang dapat digunakan untuk mengatur dan menyajikan informasi dalam bentuk slide elektronik”. Jadi power point menyajikan bahan prsentasi dalam bentuk slide-slide elektronik.

Seperti halnya media pendidikan lainnya, penggunaan microsoft power point sebagai media presentasi juga memiliki banyak keunggulan atau kelebihan, menurut Tim Direktorat Dikmenu (2005:5) power point juga memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- a. Power point dilengkapi dengan bermacam program presentasi diantaranya:
 - 1) Variasi background
Background dapat berupa variasi warna, gambar dan animasi sehingga bahan ajar dapat dibuat lebih menarik
 - 2) Variasi teks, warna, grafik, animasi
Teks dapat dibuat dalam variasi font, ukuran, warna, dan cara tampilan animasi

3) Menggabungkan file

File lain dapat digabung dalam file power point diantaranya file excel. Word dan lain sebagainya

4) Hyperlink

Hyperlink dapat diartikan sebagai objek (misalnya gambar atau teks) yang akan membawa kita pada tampilan bagian lain suatu dokument jika objek tersebut di klik. Dalam hal ini yang dimaksud dengan bagian lain dari suatu dokument dapat berarti suatu slide/halaman lain, atau file lain (selain aplikasi microsoft power point)

5) Insert picture, audio, dan video

Tampilan power point dapat dilengkapi dengan objek-objek pendukung seperti gambar, suara, diagram, movie, grafik, tabel, serta objek dari paket aplikasi lain (persamaan matematis)

6) Variasi animasi

Teks, gambar, atau objek lainnya dapat dianimasikan dengan bervariasi.

7) Insert flash

Dengan menginstal program yang mendukung tampilan flash, maka kita juga dapat menampilkan program flash dalam power point.

b. Power point dapat mengatasi keterbatasan waktu

Dengan alokasi waktu yang terbatas pada setiap mata pelajaran, jika semua materi dijelaskan dengan kata-kata mungkin tidak semua materi dapat disampaikan dengan tuntas sebab akan menghabiskan waktu yang lama. Dengan menggunakan power point penggunaan waktu dapat diefisienkan.

c. Power point dapat digunakan untuk mengajar dengan materi yang konsisten.

Pada umumnya guru mengajar dengan kelas paralel yang cukup banyak, dengan cara konvensional tentu ada kelas-kelas tertentu yang kualitas pembelajarannya akan berkurang akibat ada yang memiliki jam pelajaran pada jam terakhir. Dengan menggunakan power point tentu guru akan lebih terbantu dalam memberikan penjelasan. Cara ini lebih bijaksana, efisien, efektif, menghemat kata-kata, waktu, dan penjelasan akan lebih mudah mengerti, menarik, membangkitkan motivasi belajar, menghilangkan kesalahpahaman dan informasi yang diberikan menjadi lebih konsisten sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran.

d. Dengan power point, bahan ajar dari sumber VCD, CD, Digital kamera, handy cam dan internet dapat ditampilkan

e. Dengan power point, sebelum pembelajaran dimulai, siswa dapat diberikan handout dari materi yang akan diberikan.

Dari uraian diatas dapat kita lihat bahwa penggunaan Microsoft power point sebagai media presentasi memiliki banyak kelebihan, salah satunya selain dapat menampilkan konsep-konsep penting suatu materi dalam bentuk slide-slide, power point juga dapat menampilkan beberapa program-program pendukung lain seperti animasi flash, program quis taupun *movie* (video) yang dapat dimasukkan dalam power point melalui hyperlink maupun menginsert langsung ke dalam power point. Power point yang ditampilkan pada penelitian ini akan memuat link dari program lain yakni program animasi flash dan video yang nanti akan menunjang penyampaian materi.

E. Hasil Belajar.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku. Sebagai sebuah proses maka haruslah ada yang diproses dan akhir dari proses. Hasil belajar digunakan untuk melihat apakah siswa tersebut sudah melakukan proses belajar-mengajar. Proses belajar yang efektif akan menghasilkan hasil belajar yang bermakna. Hasil belajar merupakan sesuatu yang dikuasai atau merupakan hasil dari adanya proses belajar. Benyamin Bloom (dalam Nana 2009:2) mengklasifikasi hasil belajar secara garis besar menjadi 3 ranah:

1. Ranah Kognitif

Hasil belajar ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam tingkat yaitu:

- a. Tingkat Pengetahuan (*knowledge*), diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menghafal, mengingat atau mengulang kembali apa yang pernah diterimanya.
- b. Tingkat Pemahaman (*comprehension*), diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan,

- menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan cara sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.
- c. Tingkat Penerapan (*application*), adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan pengetahuan untuk memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
 - d. Tingkat Analisis (*analysis*), adalah kemampuan seseorang dalam merinci dan membandingkan pengetahuan atau data yang begitu rumit serta mengklasifikasikannya menjadi beberapa kategori untuk mengenal hubungan dan kedudukan masing-masing data terhadap data lain.
 - e. Tingkat Sintesis (*synthesis*), ialah kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.
 - f. Tingkat Evaluasi (*evaluation*), adalah kemampuan seseorang dalam membuat perkiraan atau keputusan yang tepat berdasarkan kriteria atau pengetahuan yang dimilikinya.

Dalam penelitian ini, hasil belajar ranah kognitif dibatasi pada aspek pengetahuan, pemahaman, penerapan dan analisis.

2. Ranah Afektif

Ranah Afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, minat, apresiasi dan penyesuaian perasaan sosial. Kawasan afektif oleh Bloom dalam Gulo (2002 : 66) dikategorikan dalam lima tingkatan yaitu penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian dan karakteristik. Kelima aspek ini meliputi :

- a. Mau menerima pendapat, aspek mau menerima meliputi sikap siswa yang mau menghadiri, mau mendengar, dan tidak mengganggu.
- b. Mau menanggapi, aspek mau menanggapi meliputi sikap siswa yang mau menanggapi dengan baik pertanyaan dari guru atau teman, ide/pendapat yang disampaikan teman, ataupun kritik dan saran yang disampaikan teman lain yang berkaitan dengan diskusinya.
- c. Mau menghargai, aspek mau menghargai meliputi sikap menunjukkan adanya perhatian yang mendalam, mempelajari dengan sungguh – sungguh dan mau bekerja sama dalam kelompok.
- d. Melibatkan diri dalam sistem, aspek mau melibatkan diri dalam sistem meliputi sikap melibatkan diri secara aktif dalam berkelompok mau menerima tanggung jawab dan mau mengobarkan pikiran, tenaga, dan waktu untuk sesuatu yang diyakini.

- e. Disiplin, aspek Disiplin meliputi datang dengan tepat waktu, tidak keluar sewaktu belajar, dan mengikuti pelajaran dengan tertib.

3. Ranah Psikomotor

Hasil belajar ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Pada pembelajaran fisika penilaian ranah psikomotor dapat dilakukan pada saat pelaksanaan praktikum di laboratorium. Bentuk penilaiannya menggunakan rubrik penskoran dimana aspek penilaian disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran dan disesuaikan dengan metode pembelajaran yang digunakan. Pada ranah psikomotor ini yang dinilai adalah keterampilan siswa dalam mempraktekkan dan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya selama proses pembelajaran. Menurut Leighbody dalam Depdiknas (2008: 5), penilaian hasil belajar ranah psikomotor mencakup:

- a. Kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja.
- b. Kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan-urutan pengerjaan.
- c. Kecepatan mengerjakan tugas.
- d. Kemampuan membaca gambar dan atau simbol
- e. Keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan.”

Jadi, dalam penilaian ranah psikomotor harus didasarkan dengan kemampuan menggunakan alat dan menganalisis urutan pengerjaan, apakah telah sesuai dengan indikator yang akan dicapai atau belum. Selain itu, kecepatan pengerjaan tugas, membaca gambar dan keserasian bentuk atau ukuran yang ditentukan juga menjadi patokan dalam penilaian hasil belajar ranah psikomotor. Hasil belajar dapat diungkapkan dalam bentuk angka atau huruf yang menggambarkan tingkat penguasaan atau keterampilan yang

diperoleh setelah melakukan aktivitas belajar. Hasil belajar seseorang dapat dijadikan sebagai indikator keberhasilan seseorang dalam belajar. Hasil belajar merupakan dasar untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran.

F. Kerangka Pikir

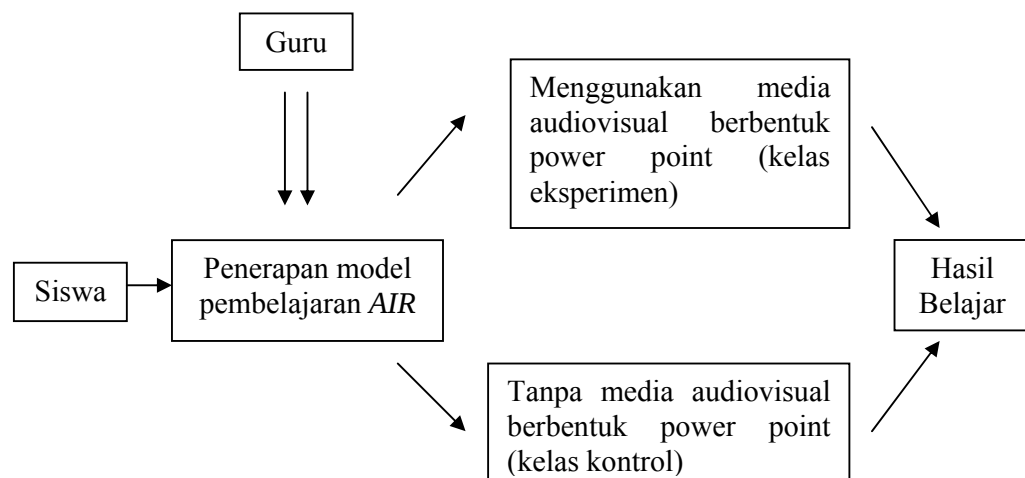
Kemendiknas UNP (2010:23) menyatakan bahwa "Kerangka berfikir berisi gambaran pola hubungan antara variabel atau kerangka konsep yang akan digunakan untuk menjelaskan masalah yang diteliti, disusun berdasarkan kajian teoretik". Berdasarkan pengertian tersebut, maka hubungan antara variabel bebas, variabel terikat, dan variabel kontrol akan dijelaskan selanjutnya.

Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa. Untuk mencapai tujuan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan, guru harus memiliki keterampilan dalam menyajikan materi dengan baik. Guru diberi kebebasan untuk memilih strategi mana yang dirasa lebih tepat untuk melaksanakan suatu kompetensi dasar, karena kemampuan guru dalam memilih suatu strategi pembelajaran yang dirasa tepat akan menentukan keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan. Selain itu penggunaan media yang menunjang pembelajaran juga sangat dibutuhkan.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi dan keaktifan siswa adalah penerapan model pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*). Pada Pembelajaran AIR, siswa dituntut untuk mampu belajar dengan memberdayakan ketiga modalitas belajar, yakni

auditori (belajar melalui mendengar, menyimak, berbicara, dan berpendapat), intelektual (belajar dengan bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan dan memecahkan suatu masalah), repetition (belajar dengan mendalami dan memantapkan pengetahuan yang diperoleh melalui latihan-latihan atau pembahasan soal).

Karena dalam penerapan model pembelajaran ini menggunakan media, maka penggunaan media dalam menunjang model pembelajaran ini juga memiliki peranan yang sangat penting dalam kelancaran dan keberhasilan proses belajar mengajar. Media yang digunakan disini berupa media audio visual dalam bentuk Power Point. Dimana dalam power point ini nanti tidak hanya berisikan slide-slide yang menggambarkan materi saja, ada juga berupa visualisasi berbentuk animasi maupun video yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Dengan adanya penerapan suatu model pembelajaran yang diikuti dengan penggunaan media yang sesuai dengan materi, diharapkan waktu yang digunakan lebih efektif dan dapat menjadi alternatif kekurangan alat praktikum disekolah sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi lebih meningkat. Lebih jelasnya, kerangka pikir dalam penelitian ini adalah:



G. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan dan kajian teori yang dilakukan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: terdapat pengaruh yang berarti hasil belajar fisika siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 kota Solok yang menggunakan media audiovisual berbentuk power point dengan pembelajaran tanpa menggunakan media.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor secara signifikan pada taraf nyata 0,05. Perbedaan ini diyakini disebabkan oleh pengaruh penggunaan media *audiovisual* berbentuk *power point* dalam setting pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *audiovisual* berbentuk *power point* dalam setting pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dapat meningkatkan hasil belajar fisika siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penerapan penggunaan media *audiovisual* berbentuk *power point* dalam setting pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Peneliti yang lain agar memperluas kajian tentang penerapan penggunaan media *audiovisual* berbentuk *power point* dalam setting pembelajaran AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*) dalam proses pembelajaran fisika pada kompetensi dasar materi fisika lainnya. Agar guru lebih mengontrol siswa dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- BSNP. 2006. *Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh/Model Silabus Mata Pelajaran IPA SMP/MTs Fisika*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2008. *Pengembangan Perangkat Penilaian Afektif*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2006. *Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan contoh/model silabus SMA/MA* :Jakarta: Depdiknas
- Dewi,M.2010. *Microsoft Power Point*.
http://www.clr.ui.ac.id/files/KSDI/Power_Point.pdf (diakses pada tanggal 19 januari 2010).
- Kemendiknas. 2010. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi*. Padang:UNP.
- Lestari, Indah. 2007. *Pengaruh Pemanfaatan Software Macromedia FlashMX sebagai Media Chemo-eductainment (CET) pada Pembelajaran dengan Pendekatan Chemo-entreprenurhip (CEP) Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Pada Pokok Materi Sistem Koloid*. Semarang: UNS.
- Meier, Dave. 2005. *The Accelerated Learning Handbook*. Jakarta: Kaifa.
- Pejuang. 2009. *Pendekatan SAVI*.
<http://coretan207.blogspot.com/2009/01/pendekatan-savi.html>.(diakses pada tanggal 13 Desember 2010).
- Sadiman, Arief S. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2001. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sigiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.