

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA**  
**MATERI GERAK DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE FLASH***  
**UNTUK SISWA SMP/MTs KELAS VII**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan**  
**Mencapai Derajat Sarjana S-1**  
**Program Studi Pendidikan Fisika**



**Disusun oleh:**

**SUKRON MA'MUN**

**NIM: 05460020**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY**  
**SUNAN KALIJAGA**  
**YOGYAKARTA**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**

**YOGYAKARTA**

**2012**



**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : UIN.02/D.ST/PP.01.1/3388/2012

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Materi Gerak Dengan Menggunakan *Software Flash* Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :  
Nama : Sukron Ma'mun  
NIM : 05460020  
Telah dimunaqasyahkan pada : 29 Agustus 2012  
Nilai Munaqasyah : A/B  
Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

Winarti, M.Pd.Si  
NIP.19830315 200901 2 010

Penguji I

Widayanti, M.Si  
NIP.19760526 200604 2 005

Penguji II

Ika Kartika, M.Pd.Si  
NIP. 19800415 200912 2 001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA  
Yogyakarta, 19 Oktober 2012  
UIN Sunan Kalijaga  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Dekan



Prof. Drs. H. Akh. Minhaji, M.A, Ph.D  
NIP. 19580919 198603 1 002



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Sukron Ma'mun  
NIM : 05460020  
Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Materi Gerak dengan Menggunakan Software Flash untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII**

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Sains.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 24 Agustus 2012

Pembimbing

**Winarti, M.Pd.Si**

**NIP. 1983 0315-200901-2-010**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sukron Ma'mun  
NIM : 05460020  
Program Studi : Pendidikan Fisika  
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sejujurnya, bahwa skripsi saya yang berjudul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Materi Gerak dengan Menggunakan *Software Flash* untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII”** adalah hasil penelitian saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 24 Agustus 2012

Yang menyatakan,



**Sukron Ma'mun**

**NIM 05460020**

MOTTO

*“Seperti Air Mengalir dan Selalu  
Menempati Ruang”*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

*PERSEMBAHAN*

*Skripsi ini Penulis Persembahkan untuk*

*Kedua Orang Tua*

*dan*

*Almamaterku tercinta Program Studi Pendidikan*

*Fisika Fakultas Sains dan Teknologi*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
*Yogyakarta*  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat S-1. Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayahanda Rakhmat Anasih dan ibunda tercinta Bastiyah. Tiada kata yang mampu penulis ucapkan untuk segala kasih sayang, jerih payah, pengorbanan, dan doanya selama ini.
2. Dekan Fakultas Saintek UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan surat izin penyusunan skripsi dan izin guna mengadakan penelitian.
3. Widayanti, M.Si selaku Pembimbing Akademik dan Kaprodi Pend. Fisika yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan selama menjalani studi di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Winarti, M.Pd,Si selaku Dosen Pembimbing yang telah begitu sabar memberikan arahan dan bimbingan.
5. Nita Handayani, M.Si, Lilik Setiono, M.Pd, Mokh. Nasikhudin, S.kom, Mundir S.Pd dan Daimul Hasanah, M.Pd, yang telah membantu dan memberikan masukan.

6. Bapak Ibu dosen Fak. Saintek serta segenap karyawan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan bantuannya.
7. Drs. Mardiyono, M.Pd, selaku Kepala MTs N Kaleng yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian dan juga terima kasih kepada siswa-siswi kelas VII MTs N Kaleng.
8. Kakak-kakak dan adikku tercinta, serta Cuenk Tati yang selalu memberi motivasi kepada penulis serta segenap keluarga yang penulis banggakan.
9. Sahabat-sahabatku Pend. Fisika'05 dan IMAKTA (Ikatan Mahasiswa Kebumen Yogyakarta) terima kasih atas segala dukungan dan do'anya.
10. Faiq Makhdum Noor dan Asriyadin yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini, serta Umi Pethuk yang memberikan semangat dan membantu menyelesaikan skripsi.
11. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam mengerjakan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga amal baik dan keikhlasan dari semua pihak diterima di sisi-Nya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun guna perbaikan bagi penulis nantinya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamien.

Yogyakarta, 24 Agustus 2012  
Penulis

Sukron Ma'mun  
NIM. 05460020

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
A. Deskripsi Teori.....	9

1. Media Pembelajaran.....	9
2. <i>Macromedia Flash 8</i> .....	14
B. Kajian Keilmuan .....	18
C. Penelitian Relevan.....	25
D. Kerangka Berfikir .....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	28
A. Metode Penelitian .....	28
B. Alur Penelitian .....	33
C. Uji Coba Produk.....	34
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	35
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	39
A. Hasil Penelitian .....	39
1. Produk Media Pembelajaran Fisika dengan <i>Software Flash</i> .....	39
2. Validasi Kualitas Media Pembelajaran .....	40
a. Validasi Ahli Materi.....	40
b. Validasi Ahli Media .....	41
c. Masukan Ahli Materi dan Ahli Media .....	42
3. Hasil Uji Terbatas dan Uji Luas.....	43
B. Pembahasan.....	45
1. Validasi Ahli .....	46
2. Uji Terbatas dan Uji Luas .....	50
3. Revisi Produk .....	52

4. Produk Akhir.....	55
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Alat-alat dalam <i>Tool Boox</i> pada <i>Macromedia Flash 8</i> .....	17
Tabel 3.1 Aturan Pemberian Skor .....	36
Tabel 3.2 Kriteria Kategori Penilaian Ideal .....	36
Tabel 3.1 Aturan Pemberian Skor .....	38
Tabel 3.2 Kriteria Kategori Penilaian Produk .....	38
Tabel 4.1 Masukan Ahli Materi dan Ahli Media .....	43
Tabel 4.2 Data Perolehan Uji Terbatas .....	44
Tabel 4.3 Data Perolehan Uji Luas .....	44



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Grafik Hubungan Perpindahan dan Waktu pada GLB.....	23
Gambar 2.2 Grafik Hubungan Kecepatan dan Waktu pada GLB.....	23
Gambar 2.3 Grafik Hubungan Perpindahan dan Waktu pada GLBB.....	24
Gambar 2.4 Grafik Hubungan Kecepatan dan Waktu pada GLBB.....	24
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	33
Gambar 4.1 Persentase Keidealan Media Pembelajaran Fisika dengan <i>Software Flash</i> dari Ahli Materi.....	41
Gambar 4.2 Persentase Keidealan Media Pembelajaran Fisika dengan <i>Software Flash</i> dari Ahli Media.....	42
Gambar 4.3 Tampilan <i>Home</i> .....	56
Gambar 4.4 Tampilan Materi (Kecepatan dan Kelajuan).....	57
Gambar 4.5 Tampilan salah satu Materi GLB.....	58
Gambar 4.6 Tampilan salah satu Materi GLBB.....	59
Gambar 4.7 Tampilan Simulasi dalam GLBB.....	60
Gambar 4.8 Tampilan salah satu Soal Evaluasi.....	60
Gambar 4.9 Tampilan Penilaian.....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator SMP/MTs Kelas VII Semester II .....	66
Lampiran 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi dan Ahli Media .....	67
Lampiran 3. Kriteria dan Penjabaran Indikator Penilaian.....	68
Lampiran 4. Surat Validasi Instrumen. ....	76
Lampiran 5. Identitas <i>Reviewer</i> .....	77
Lampiran 6. Surat Pernyataan <i>Reviewer</i> (2 Ahli Materi dan 2 Ahli Media)..	78
Lampiran 7. Lembar Penilaian Ahli Materi .....	82
Lampiran 8. Lembar Penilaian Ahli Media.....	86
Lampiran 9. Lembar Masukan dari <i>Reviewer</i> .....	90
Lampiran 10. Tabulasi Penilaian Ahli Materi.....	94
Lampiran 11. Tabulasi Penilaian Ahli Media .....	96
Lampiran 12. Kisi-kisi Angket Respon Siswa Terhadap Media.....	98
Lampiran 13. <i>Sample</i> Lembar Respon Siswa (Uji Terbatas dan Uji Luas) ...	99
Lampiran 14. Tabulasi Uji Terbatas.....	103
Lampiran 14. Tabulasi Uji Luas.....	105
Lampiran 15. Surat-surat Penelitian.....	107

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA MATERI GERAK  
DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE FLASH* UNTUK SISWA  
SMP/MTs KELAS VII**

Sukron Ma'mun

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran fisika materi gerak dengan menggunakan *software flash* untuk siswa SMP/MTs kelas VII, 2) mengetahui kualitas media pembelajaran fisika materi gerak dengan menggunakan *software flash* untuk siswa SMP/MTs kelas VII, 3) mengetahui respon siswa terhadap implementasi media pembelajaran fisika materi gerak dengan menggunakan *software flash* untuk siswa SMP/MTs kelas VII.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D), yang meliputi tahap *Define, Design, Develop* dan *Disseminate*. Instrumen penilaian kualitas media menggunakan angket penilaian yang diberikan pada 2 ahli materi dan 2 ahli media, dan instrumen kelayakan media menggunakan angket respon siswa. Hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media yang berupa data kualitatif dianalisis dengan pedoman kriteria kategori penilaian ideal untuk menentukan kualitas produk, dan untuk menganalisis data dari siswa digunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah produk media pembelajaran fisika materi gerak dengan menggunakan *software flash* untuk siswa SMP/MTs kelas VII. Kualitas media berdasarkan 2 ahli materi untuk aspek kesesuaian kurikulum dan aspek materi memiliki kategori baik (B) dengan persentase keidealan 76,67% dan 77,78%, sedangkan aspek soal evaluasi memiliki kategori sangat baik (SB) dengan persentase keidealan 85,00%. Kualitas media berdasarkan 2 ahli media untuk aspek tampilan media dan aspek pengoperasian program memiliki kategori baik (B) dengan persentase keidealan 76,25% dan 76,67%. Hasil uji terbatas diperoleh persentase keidealan dengan kategori sangat setuju (SS) untuk aspek media (81,67%), aspek materi (81,00%) dan aspek motivasi (77,50%). Hasil uji luas diperoleh persentase keidealan dengan kategori sangat setuju (SS) untuk aspek media (84,67%), aspek materi (80,00%) dan aspek motivasi (78,75%).

Kata kunci : Pembelajaran fisika, media pembelajaran, *software flash*.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam bidang pendidikan saat ini mengalami perkembangan yang pesat. Kemajuan IPTEK menuntut sumber daya manusia yang lebih berkualitas. IPTEK dalam bidang pendidikan akan menghasilkan sistem pembelajaran yang berbasis teknologi. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat diaplikasikan oleh sekolah, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sehingga dapat terbentuk SDM yang berkualitas.

Sekolah merupakan suatu instansi yang mempunyai peranan penting dalam menciptakan pendidikan bangsa bagi setiap generasi muda. Sekolah sebagai salah satu wadah untuk mengembangkan potensi siswa diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang berkualitas. Proses pembelajaran di kelas harus dilaksanakan secara efektif dan menyenangkan sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif bagi siswa. Suasana dan lingkungan belajar yang nyaman akan dapat memacu siswa untuk berprestasi.

Proses pembelajaran di kelas erat kaitannya dengan cara guru dalam menyampaikan materi, sehingga guru berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bervariasi. Pelajaran fisika adalah salah satu pelajaran yang cenderung menggunakan pendekatan matematis yang kurang disukai siswa. Metode mengajar guru sangat berperan dalam menciptakan sudut pandang siswa agar dapat memahami bahwa pendekatan matematis itu

menyenangkan. Perubahan persepsi siswa dalam memahami fisika memerlukan sebuah media yang menarik sehingga dapat membuat siswa tertarik dengan pelajaran fisika. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Azhar Arzyad, 2004:15).

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, antara lain: media cetak, media pameran, media yang diproyeksikan, rekaman audio, video, dan komputer (Hujair Ah. Sanaky, 2006:48). Setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, akan tetapi media yang baik jika digunakan dalam pembelajaran interaktif adalah media berbasis komputer, karena komputer dapat memberikan umpan balik langsung kepada penggunanya. Komputer juga dapat merangsang motivasi yang lebih tinggi terhadap siswa, karena komputer selalu berkaitan dengan kesenangan, permainan, dan kreativitas.

Media pembelajaran berbasis komputer hendaknya dilakukan secara kolektif dalam laboratorium komputer. Laboratorium komputer yang memadai akan sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan laboratorium komputer harus dapat lebih optimal, bukan hanya digunakan untuk pembelajaran TI saja, akan tetapi dapat digunakan untuk pembelajaran yang lainnya termasuk pembelajaran IPA (fisika). Komputer merupakan salah satu media yang efektif dan interaktif dalam proses pembelajaran. Azhar Arzyad (2004:54) mengemukakan bahwa pemanfaatan

komputer dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa sehingga kekeliruan dapat diperbaiki. Komputer dapat mengakomodasikan siswa yang lamban menerima pelajaran dengan memberikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual dan tidak membosankan. Penggunaan komputer yang baik ialah setiap siswa menghadapi satu unit komputer sehingga siswa tersebut benar-benar dapat fokus dalam pelajaran.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar dengan lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. *Software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis komputer sangat banyak, misalnya adalah *macromedia flash 8*, *microsoft power point*, *adobe flash* dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer yang menggunakan *software flash* sudah banyak dilakukan di daerah kota, akan tetapi di daerah urban (pinggiran) masih jarang dilakukan proses pembelajaran yang menggunakan *software flash* tersebut.

MTs N Kaleng, Puring, Kebumen merupakan salah satu sekolah yang letaknya di daerah urban. Sekolah tersebut sudah memiliki fasilitas laboratorium komputer, akan tetapi pemanfaatan komputer masih kurang optimal. Laboratorium komputer hanya sering digunakan sebagai pembelajaran TI, tetapi jarang yang menggunakan sebagai media pembelajaran yang lain khususnya pembelajaran fisika. Pembelajaran yang dilakukan apabila menggunakan media pembelajaran berbasis komputer hanya dengan menggunakan *microsoft power point* saja, hal ini dikarenakan

dalam pembuatan media menggunakan *microsoft power point* lebih mudah dari pada dengan *software flash*. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer harus diiringi dengan pembuatan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai.

Jumlah jam pelajaran fisika di sekolah sangat terbatas sedangkan materi yang harus diajarkan guru relatif banyak. Materi gerak merupakan salah satu pokok bahasan dalam pelajaran IPA (fisika) yang perlu dikembangkan dan ditingkatkan pemahamannya sesuai dengan SK dan KD. Materi gerak sangat berkaitan dengan aktivitas siswa dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dibutuhkan suatu media pembelajaran yang efektif untuk memvisualisasikan atau mensimulasikan kejadian-kejadian tersebut dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis komputer sangat cocok dalam pembelajaran fisika karena juga dapat menghemat waktu yang dibutuhkan tanpa mengabaikan tuntutan dari kurikulum untuk mengaplikasikan materi gerak dalam kehidupan sehari-hari tanpa melakukan percobaan di lapangan.

Pemahaman konsep merupakan kunci keberhasilan pada pembelajaran fisika, tetapi kesalahan konsep masih dijumpai khususnya materi gerak untuk siswa kelas VII di MTs N Kaleng. Kurangnya pemahaman konsep mengakibatkan hasil belajar siswa yang diperoleh tidak maksimal, hal ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa masih rendah dengan rata-rata 55. Nilai ini masih di bawah KKM yaitu 70. Usaha yang dapat dilakukan sebagai

seorang pengajar adalah dengan menghadirkan proses pembelajaran yang menarik dan dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi gerak. Proses pembelajaran tersebut dapat dilakukan salah satunya dengan cara menggunakan media berbasis komputer dengan *software flash*, sehingga diharapkan permasalahan tersebut dapat teratasi dan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih maksimal.

Joko Siswanto (2011:54) menyebutkan bahwa kualitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Semakin berkualitas media pembelajaran yang digunakan maka semakin berkualitas pula proses pembelajaran tersebut. Salah satu media pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa adalah media berbasis komputer dengan menggunakan *software flash* dengan *macromedia flash 8*. *Macromedia flash 8* dapat dijadikan salah satu variasi dalam penyampaian materi pada pembelajaran fisika oleh guru yang interaktif dan tidak membosankan. Pembelajaran fisika jika disampaikan secara monoton, maka pembelajaran akan terasa membosankan dan tidak dinamis. Media dengan *flash* dapat memberikan iklim yang baru kepada siswa, karena di dalamnya terdapat animasi dan simulasi sebagai penjelasan dari materi fisika yang disampaikan.

Program *macromedia flash 8* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi yang professional sehingga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. *Macromedia flash 8* memiliki fitur untuk

membuat teks, gambar, suara dan animasi. Guru dapat membuat media sesuai dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan termasuk materi gerak menggunakan *software* tersebut. Materi tersebut dikemas dalam bentuk CD pembelajaran menggunakan *software flash* dengan animasi dan simulasi sebagai penjelasan materi gerak. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan *software flash* untuk materi gerak diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran fisika khususnya materi gerak dengan lebih efektif dan efisien, serta dapat dijadikan alternatif media pembelajaran mandiri di rumah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah diantaranya:

1. Pemanfaatan laboratorium kurang optimal, hanya sering digunakan sebagai pembelajaran TI, tetapi jarang digunakan sebagai media pembelajaran lainnya khususnya pembelajaran fisika.
2. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan *software flash* masih jarang dilakukan di daerah urban (pinggiran), tetapi hanya sebatas menggunakan *microsoft power point* dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Jumlah jam pembelajaran fisika sangat terbatas sedangkan jumlah materi yang harus diajarkan relatif banyak.
4. Nilai fisika yang diperoleh siswa masih di bawah KKM (KKM yang digunakan adalah 70).

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan *software flash* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *software macromedia flash 8*.
2. Penelitian ini terdiri dari 3P (pendefinisian, perancangan dan pengembangan).
3. Kelayakan media berdasarkan respon siswa.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran fisika materi gerak dengan menggunakan *software flash* untuk siswa SMP/MTs kelas VII?
2. Bagaimanakah kualitas media pembelajaran fisika materi gerak dengan menggunakan *software flash* untuk siswa SMP/MTs kelas VII?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap implementasi media pembelajaran fisika materi gerak dengan menggunakan *software flash* untuk siswa SMP/MTs kelas VII?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian yang akan dilaksanakan bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran fisika materi gerak dengan menggunakan *software flash* untuk siswa SMP/MTs kelas VII.

2. Mengetahui kualitas media pembelajaran fisika materi gerak dengan menggunakan *software flash* untuk siswa SMP/MTs kelas VII.
3. Mengetahui respon siswa terhadap implementasi media pembelajaran fisika materi gerak dengan menggunakan *software flash* untuk siswa SMP/MTs kelas VII.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidikan  
Memberikan masukan agar sekolah dapat lebih memanfaatkan fasilitas yang ada termasuk laboratorium komputer di sekolah secara optimal agar tujuan pendidikan dapat tercapai sesuai yang diharapkan.
2. Bagi Guru  
Memberikan sumbangan pemikiran untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *macromedia flash 8* dengan memanfaatkan teknologi informasi.
3. Bagi Siswa  
Memberikan pengalaman kepada siswa untuk dapat menggunakan media pembelajaran dengan *macromedia flash 8* di sekolah maupun di rumah secara mandiri.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran fisika materi gerak dengan menggunakan *software flash* untuk siswa SMP/MTs kelas VII semester II memvisualisasikan konsep materi gerak menggunakan animasi dan simulasi sebagai penjelasan materi dan telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas. Media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*).
2. Kualitas media pembelajaran fisika materi (GLB dan GLBB) dengan menggunakan *software flash* untuk siswa SMP/MTs kelas VII berdasarkan 2 ahli materi untuk aspek kesesuaian kurikulum dan aspek materi memiliki kategori baik (B) dengan persentase keidealan 76,67% dan 77,78%, sedangkan aspek soal evaluasi memiliki kategori sangat baik (SB) dengan persentase keidealan 85,00%. Kualitas media berdasarkan 2 ahli media untuk aspek tampilan media dan aspek pengoperasian program memiliki kategori baik (B) dengan persentase keidealan 76,25% dan 76,67%.
3. Respon siswa terhadap media pembelajaran fisika materi (GLB dan GLBB) dengan menggunakan *software flash* untuk siswa SMP/MTs

kelas VII adalah sangat setuju (SS). Hasil uji terbatas diperoleh persentase keidealan dengan kategori sangat setuju (SS) untuk aspek media (81,67%), aspek materi (81,00%), dan aspek motivasi (77,50%). Hasil uji luas diperoleh persentase keidealan dengan kategori sangat setuju (SS) untuk aspek media (84,67%), aspek materi (80,00%), dan aspek motivasi (78,75%).

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Komposisi warna *background* di materi dan soal evaluasi dibuat lebih menarik lagi agar siswa tidak merasa jenuh dengan tampilan tersebut.
2. Pemanfaatan laboratorium komputer hendaknya lebih bisa dimanfaatkan dengan maksimal untuk proses pembelajaran apa saja termasuk pembelajaran fisika, bukan hanya untuk pelajaran TI saja sehingga siswa lebih terbiasa belajar dengan menggunakan komputer tanpa adanya kendala jika siswa tidak memiliki komputer di rumah.
3. Animasi dibuat lebih variatif dengan mengambil beberapa fenomena dalam kehidupan sehari-hari, agar siswa lebih memahami isi materi gerak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadirman dkk. (1986). *Media Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- D.L. Tobing. (1996). *Fisika Dasar 1*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Djamarah S.B. (2002). *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- G. A. Saroyo. (2002). *Seri Fisika Dasar Mekanika*. Jakarta: Salemba Teknika.
- Hamruni. (2009). *Edutainment dalam Pendidikan Islam & Teori-Teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Hujair Ah. Sanaky. (2006). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Joko Siswanto. (2011). Compact Disk Online (CD-O) Sebagai Multimedia Inetraktif Pembelajaran Fisika Berbasis Proyek. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*. 1, 2086-2407.
- Madcoms. (2006). *Mahir dalam 7 Hari Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta: Andi.
- Mohamad Ishaq. (2007). *Fisika Dasar*. Bandung: Graha Ilmu
- Nana Sudjana. (2003). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Syoidah. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivali. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Radinschi, I., et al. (2008). *Computer Simulations of Physics Phenomena Using Flash*. *International Journal on Hands-on Science*. 1646-894.
- Sri Anitah. (2008). *Media Pembelajaran*, Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- Subana dkk. (2000). *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: CV Alvabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumitro dkk. (2006). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sunardi & Etsa E, I. (2008). *Fisika Bilingual*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Suparwoto. (2007). *Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Fisika*. Yogyakarta: UNY.
- Young & Fredman. (2002). *Fisika Universitas*. Jakarta: Erlangga.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA