

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING BERBASIS MEDIA ANIMASI MACROMEDIA FLASH DALAM UPAYA HASIL BELAJAR SISWA

Sharfina<sup>1 \*</sup>, M.Taufiq, dan Jejem Lestari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Almuslim, Indonesia

Email : [sharfina227@gmail.com](mailto:sharfina227@gmail.com)

Informasi artikel	ABSTRAK
<b>Sejarah artikel:</b> Diterima : 10 Juni 2021 Revisi : 18 Agustus 2021 Dipublikasikan : 29 September 2021	Rendahnya hasil belajar dan aktivitas guru dan siswa merupakan suatu masalah yang mendasar di MAN Peusangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MAN Peusangan yang berjumlah 20 orang siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes, observasi dan angket. Teknik pengolahan data menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) penerapan model pembelajaran <i>quantum learning</i> menggunakan media animasi Macromedia Flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan persentase ketuntasan siklus I yang berkategorikan sangat kurang baik (40%) dan siklus II yang berkategorikan baik (85%); 2) aktivitas guru dan siswa, dengan persentase siklus I yang berkategorikan kurang (60%), dan siklus II yang berkategorikan cukup baik (80%) untuk aktivitas guru. Sedangkan untuk aktivitas siswa siklus I yang berkategorikan kurang baik (62%) dan siklus II yang berkategorikan baik (81%); dan 3) respon siswa melalui penerapan model pembelajaran <i>quantum learning</i> menggunakan media animasi Macromedia Flash menunjukkan kriteria sangat setuju dengan persentase rata-rata yang berkategorikan sangat baik (91%).
<b>Kata kunci:</b> Media Animasi <i>quantum learning</i> Macromedia Flash	

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license



To cite this article:

S. Sharfina, M. . Taufiq, and J. . Lestari, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING BERBASIS MEDIA ANIMASI MACROMEDIA FLASH DALAM UPAYA HASIL BELAJAR SISWA ", *JEMAS*, vol. 2, no. 2, pp. 71 - 74, Sep. 2021.

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan sekolah dasar sembilan tahun, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pengajaran sebagai aktivitas operasional pendidikan dilaksanakan oleh tenaga pendidik yaitu guru. Guru sebagai tenaga pendidik yang mempunyai tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat menarik minat dan antusias siswa serta dapat belajar dengan baik dan semangat, sebab dengan suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak positif dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Hasil belajar siswa dari suatu indikasi perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami proses belajar-mengajar [1]

Fisika cabang ilmu pengetahuan alam (IPA) yang identik dengan rumus-rumus dan perhitungan yang implementasinya sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi pelajaran fisika menjadi pelajaran yang tidak menarik bagi siswa. Fisika ilmu tentang alam

dalam makna yang luas, ilmu yang mempelajari tentang gejala alam yang tidak hidup atau konsep dalam lingkup ruang dan waktu. Fisika salah satu mata pelajaran yang banyak menuntut peranan guru dalam pembelajaran. Oleh karenanya, pelajaran fisika perlu disajikan dengan kemasan yang bagus sehingga akan menjadi pelajaran yang disenangi siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

Pembelajaran fisika menggantungkan harapan yang tinggi agar siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal, mengingat pentingnya pelajaran fisika dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Dengan maksud untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, diharapkan siswa dapat mencapai ketuntasan dalam belajar yang baik secara individual. Secara individual, siswa dianggap tuntas dalam belajar apabila siswa tersebut telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan di sekolah tersebut 75 dari seluruh jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.

Untuk itu guru harus dapat mampu menyajikan pembelajaran yang interaktif, memadukan materi dengan model-model pembelajaran terbaru dan menguasai materi dengan baik agar siswa mengikuti pembelajaran dengan aktif, serta memberikan respon yang baik untuk pelajaran fisika yang nantinya siswa akan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Dengan menerapkan model-model pembelajaran yang menarik kegiatan belajar mengajar unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Berhasil atau gagalnya pencapaian itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa [2].

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru fisika bahwa pembelajaran fisika belum menghasilkan hasil belajar yang memuaskan dan rata-rata masih dibawah nilai KKM 75 yang ditetapkan sekolah. Masalah disekolah tersebut disebabkan karena kurangnya model dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga hasil belajar siswa rendah. Hal ini dikarenakan guru-guru di sekolah tersebut masih menggunakan pembelajaran yang konvensional dan kurang menggunakan media pembelajaran sehingga dominan menggunakan metode ceramah, kurang menerapkan media yang mendukung, sehingga terkesan membosankan. Selain itu penyajian materi yang ditampilkan tidak mampu mengaktifkan siswa. Minimnya pemanfaatan media sebagai perantara saat proses pembelajaran juga menjadi pemicu utama rendahnya hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

Dalam kasus ini peneliti menerapkan sebuah media pembelajaran fisika yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi elastisitas zat padat agar lebih meningkat. Pemanfaatan media pembelajaran sangat mendukung seorang guru dalam menjelaskan konsep-konsep fisika sehingga proses pembelajaran lebih baik dan lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran dengan basic teknologi memberikan dampak yang sangat positif bagi kemampuan dan kemauan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diujikan yaitu menggunakan *macromedia flash* yang termasuk salah satu *software* komputer yang digunakan untuk mendesain animasi.

Dengan proses pembelajaran yang menggunakan *macromedia flash* siswa tidak hanya menghayal, tetapi siswa dapat melihat langsung konsep yang dijelaskan oleh guru. Hal ini tentunya bisa menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi elastisitas zat padat. Elastisitas kemampuan suatu benda untuk kembali ke bentuk awalnya segera setelah gaya luar yang diberikan kepada benda tersebut dihilangkan. Dengan demikian peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Menggunakan Media Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Elastisitas Zat Padat "

## II. TEORI

Menurut DePorter [3] *quantum learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menyangkut keterampilan guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola sistem pembelajaran sehingga guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, mengairahkan dan memiliki keterampilan hidup. Pelaksanaan pembelajaran *quantum* menimbulkan suasana nyaman, menyenangkan karena perancangan dalam pembelajaran dilakukan dengan sistematis, sehingga peserta didik akan memahami konsep.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang sengaja, bertujuan dan terkendali [4]. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menurut Gerlach & Ely [4] media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi, atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Menurut Fernandez dalam situs Febri "Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan". Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan, yaitu suatu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak menjadi bergerak sendiri [5].

Hasil belajar berasal dari dua kata baku yaitu hasil dan belajar, dimana hasil diartikan suatu yang dicapai ataupun diperoleh, sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian ilmu. Menurut Dimyanti dan Mujdiono. Hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh siswa melalui tes setelah proses belajar mengajar. Pelaku aktif dalam belajar adalah siswa sedangkan pelaku aktif pembelajaran adalah guru [6].

Mengenai hasil belajar ini perlu dibatasi agar tidak terjadi salah penafsiran. Menurut Nasution belajar adalah aktivitas yang menghasilkan perubahan individu yang belajar, baik aktual maupun potensial. Jadi hasil belajar merupakan suatu pencapaian dari serangkaian kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang yang mengakibatkan perubahan pengetahuan dan kemahiran dalam dirinya [7].

## III. METODE PENELITIAN

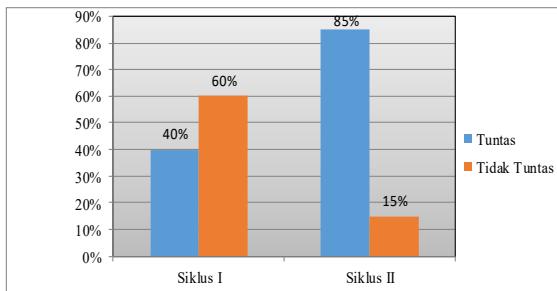
Metode penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Salah satu ciri utama penelitian kualitatif menurut Gall et al dalam Setyosari [8] terletak pada "fokus penelitian, yaitu kajian secara intensif tentang keadaan tertentu, yang berupa kasus, atau suatu fenomena". Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan pembelajaran untuk setiap kali pertemuan mengikuti siklus rancangan penelitian tindakan kelas yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Lokasi penelitian dilaksanakan di MAN Peusangan yang berlokasi di Matangglumpangdua, Kecamatan Peusangan, Kabupaten Bireuen. Penelitian dilaksanakan pada tahun

ajaran 2016/2017 pada siswa kelas X IPA 1 berjumlah 20 siswa

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah tentang kegiatan belajar siswa dan teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara memberikan tes, lembar observasi serta angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis hasil belajar, analisis aktivitas guru dan siswa serta analisis respon yang dihitung berdasarkan persentase setiap variabel yang dihitung [9].

#### IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian pada siklus I maka dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus. Perubahan tersebut menunjukkan adanya peningkatan dalam pembelajaran dengan penerapan model *quantum learning* menggunakan media animasi Macromedia Flash perbedaan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *quantum learning* menggunakan media animasi Macromedia Flash pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 1. dibawah ini.

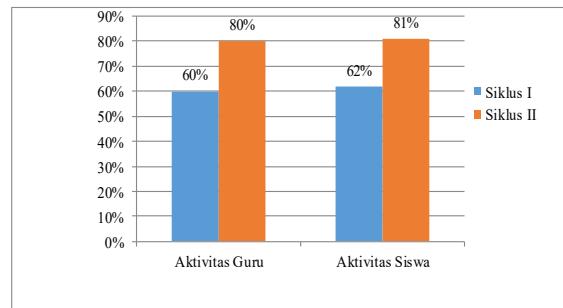


Gambar 1. Grafik Persentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang peneliti lakukan di MAN Peusangan diketahui bahwa peningkatan hasil belajar siswa dapat meningkat melalui penerapan model pembelajaran *quantum learning* menggunakan media animasi Macromedia Flash dikarenakan peneliti melakukan refleksi setelah selesai melakukan tiap siklus dimana terdapat kekurangan untuk ditingkatkan pada siklus berikutnya. Model ini juga menggunakan kondisi belajar siswa aktif serta melibatkan siswa dalam suatu pemecahan masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah. Melalui model ini siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah yang disajikan sehingga dapat memecahkan masalah melalui penyelidikan sehingga siswa memperoleh pengetahuan berdasarkan pengalaman yang telah dilalui.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model pembelajaran *quantum learning* menggunakan media animasi Macromedia Flash juga dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa dikelas X MAN Peusangan dalam pembelajaran fisika khususnya materi elastisitas zat padat. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada Gambar 2. Berdasarkan gambar tersebut terhadap model yang dilaksanakan, dapat dilihat bahwa analisis data yang telah peneliti lakukan, aktivitas guru pada setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini terjadi karena

pemahaman guru dan siswa mengalami peningkatan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, aktivitas guru dan siswa, serta respon siswa kelas X MAN Peusangan setelah penerapan model pembelajaran *quantum learning* menggunakan media animasi Macromedia Flash pada materi elastisitas zat padat.



Gambar 2. Grafik Persentase Aktivitas Guru Dan Siswa

Dalam pelaksanaan pembelajaran, jika terdapat kendala-kendala yang timbul selama kegiatan pembelajaran berlangsung, maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Jika pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *quantum Learning* menggunakan media animasi Macromedia Flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka pembelajaran tersebut sudah berhasil dilaksanakan. Berdasarkan analisis hasil penelitian yang telah diuraikan pada pembahasan dibelakang, maka dapat diperoleh bahwa penerapan model pembelajaran *quantum learning* menggunakan media animasi Macromedia Flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat menjawab rumusan masalah peneliti dalam penelitian ini sebagaimana telah diuraikan pada bab sebelumnya.

Respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *quantum learning* menggunakan *macromedia flash*. Berdasarkan hasil perhitungan (lampiran 27) jawaban yang diperoleh dari angket yang disebarluaskan kepada 20 orang siswa dikelas X MAN Peusangan diperoleh bahwa siswa memberikan respon yang sangat baik untuk model pembelajaran bertukar pasangan. Dimana persentase penerimaan siswa mencapai 90%.

#### V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di MAN Peusangan dapat disimpulkan bahwa: Peningkatan hasil belajar siswa kelas X MAN Peusangan pada konsep elastisitas zat padat dengan model pembelajaran quantum learning menggunakan media animasi Macromedia Flash meningkat. Pada siklus I yang berkategori sangat kurang (40%) dan siklus II yang berkategori baik (85%), hal ini terbukti bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar siswa. persentase aktivitas guru dan siswa, pada setiap siklus yaitu siklus I yang berkategori sangat kurang (60%), dan siklus II yang berkategori baik (80%) untuk aktivitas guru. Sedangkan untuk aktivitas siswa siklus I yang berkategori

kurang baik (62%) dan siklus II yang berkategori baik (81%). Respon siswa sangat setuju mencapai 91 % berkategorikan sangat baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Safarati, R. Rahma, F. Fatimah, and S. Sharfina, “PELATIHAN INOVASI PEMBELAJARAN MENGAHADAPI MASA PANDEMIC COVID-19,” *Community Dev. J.*, vol. 1, no. 3, pp. 240–245, 2020, doi: <https://doi.org/10.31004/cdj.v1i3.937>.
- [2] “IMPLEMENTASI BERMAIN SAMBIL BELAJAR SAINS UNTUK MENGEMBANGKAN MINAT DAN KARAKTER SISWA TAMAN KANAK-KANAK (TK) KARTINI 1 MUSUK BOYOLALI,” *UPEJ (Unnes Phys. Educ. Journal)*, 2013, doi: 10.15294/upej.v2i1.1623.
- [3] F. D. Widayanti, “PENTINGNYA MENGETAHUI GAYA BELAJAR SISWA DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN DI KELAS,” *Erud. J. Educ. Innov.*, 2013, doi: 10.18551/erudio.2-1.2.
- [4] A. Azhar, “Media Pembelajaran,” *Meedia Pembelajaran*, 2008, doi: media pembelajaran.
- [5] R. Rahma and F. Fatimah, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI) PADA MATERI HUKUM NEWTON,” *JEMAS J. Edukasi Mat. dan Sains*, vol. 1, no. 1, pp. 14–18, 2020, [Online]. Available: <http://www.journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/46>.
- [6] Mudjiono & Dimyati, “Hakikat Belajar dan Pembelajaran,” *Belajar dan Pembelajaran*, 2009.
- [7] Dimyanti & Mudjiono, *Belajar&Pembelajaran*. 2013.
- [8] S. E. Atmojo, “PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN IPA TERPADU BERPENDEKATAN ETNOSAINS,” *J. Pendidik. SAINS*, 2018, doi: 10.26714/jps.6.1.2018.5-13.
- [9] A. Suharsimi, “Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi),” *Jakarta: Rineka Cipta*, 2013, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.