

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Konseptual

2.1.2 Media Pembelajaran

Media berasal dari kata medium yang artinya perantara atau pengantar. Dengan demikian media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara sampainya pesan belajar (*message learning*) dari sumber pesan (*message resource*) kepada penerima pesan (*message receive*), sehingga terjadi interaksi belajar mengajar. Sumber pesan atau disebut juga komunikator biasanya pengajar, sedangkan penerima pesan atau komunikan biasanya siswa. Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian siswa terhadap materi yang sedang dibahas (Rahmi, 2016, h. 3).

Media pengajaran dibagi dua bagian yaitu media dalam arti sempit dan media dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti slide, fotografi, diagram dan bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah. Sejalan dengan pandangan itu, guru-guru pun dianggap sebagai media penyajian, disamping radio dan televisi karena sama-

sama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada siswa (Yudi, 2018, h. 908)

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat sampai ke peserta didik secara efektif dan efisien (Yani, 2019, h. 38).

Secara umum media memiliki kegunaan yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Rita, 2014, h. 193).

2.1.2 Media Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk suatu gerakan. Animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan. Pertama, untuk menarik perhatian siswa dan yang kedua memperkuat motivasi. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah

kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Sehingga dapat diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Zakaria, 2019, h. 109).

Media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan hanya dengan gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka yang dijelaskan dapat tergambarkan. Media animasi dalam pembelajaran yang digunakan baik pada penjelasan konsep maupun contoh-contoh, selain berupa animasi statis atau autorun atau diaktifkan melalui tombol, juga bisa berupa animasi interaktif dimana pengguna (siswa) diberi kemampuan berperan aktif dengan merubah nilai atau posisi bagian tertentu animasi tersebut (Farid, 2018 h, 288).

Media animasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media animasi yaitu dapat digunakan untuk memperbesar atau memperkecil ukuran suatu objek, memudahkan dalam penyampaian informasi yang kompleks, dapat menggabungkan beberapa jenis media untuk tipe gaya belajar yang berbeda, meningkatkan motivasi siswa, bersifat interaktif, dan dapat digunakan oleh pengguna secara mandiri. Adapun kekurangannya adalah membutuhkan biaya yang mahal, memerlukan software khusus untuk menggunakannya, memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup dalam mengerjakan media tersebut, serta tidak bersifat realita (Maria, 2019, h.3).

2.1.3 Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya upaya untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu (Sadirman, 2016, h. 73).

Motivasi diartikan sebagai proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Dalam bahasa sederhana, motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan anda berjalan, membuat anda tetap berjalan, dan menentukan kemana anda berusaha berjalan. Ada banyak jenis, intensitas, tujuan, dan arah motivasi yang berbeda-beda. Motivasi untuk belajar sangat berperan penting bagi siswa dan guru (Sulihin, 2013, h. 371).

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkan (Suprihatin, 2015, h. 73).

Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intens usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. (Aprilliarose, 2019, h. 148).

Data motivasi belajar siswa digunakan angket pengukur motivasi model ARCS dari John Keller pada empat kondisi motivasional yang terdiri dari perhatian (*Attention*), relevansi (*Relevance*), percaya diri (*Confidence*), dan kepuasan (*Satisfaction*), dan pengamatan langsung terhadap aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran. Perhatian (*Attention*) mencakup rasa ingin tahu, keterlibatan siswa, dan minat siswa. Relevansi (*Relevance*) mencakup relevansi tema dan tujuan pembelajaran dan materi, relevansi manfaat pembelajaran sistem ekskresi dengan kebutuhan siswa, relevansi metode dengan materi, percaya diri dalam memahami materi sistem ekskresi. Percaya diri (*Confidence*) mencakup percaya diri dalam mengerjakan tugas. Kepuasan (*Satisfaction*) mencakup pemahaman materi, dan hasil belajar.

2.1.4 Penguasaan Konsep

Penguasaan konsep menurut Bloom yaitu kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan

ke dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya. Penguasaan konsep pada siswa, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan yang matang oleh guru. Hal ini menggambarkan siswa yang memiliki pengetahuan dan penguasaan konsep yaitu terampil memecahkan masalah, mampu berinteraksi dengan lingkungannya dalam menguji hipotesis dan menarik kesimpulan yang benar (Dewi, 2017, h. 122).

Penguasaan konsep merupakan bagian dari hasil dalam komponen pembelajaran. Konsep, prinsip dan struktur pengetahuan dan pemecahan masalah merupakan hasil belajar yang penting pada ranah kognitif. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk mampu memahami konsep-konsep setelah kegiatan pembelajaran. Kemampuan konsep dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam memahami makna secara ilmiah, baik konsep secara teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa lebih memahami konsep biologi apabila siswa aktif mencari informasi, mengembangkan pengetahuan serta aktif bertanya tentang hal yang belum diketahuinya (Siti, 2014, h. 96).

2.1.5 Sistem Ekskresi

2.1.5.1 Pengertian Sistem Ekskresi

Sistem ekskresi merupakan proses pengeluaran zat-zat sisa metabolisme yang sudah tidak digunakan lagi. Sisa-sisa metabolisme ini berupa senyawa-

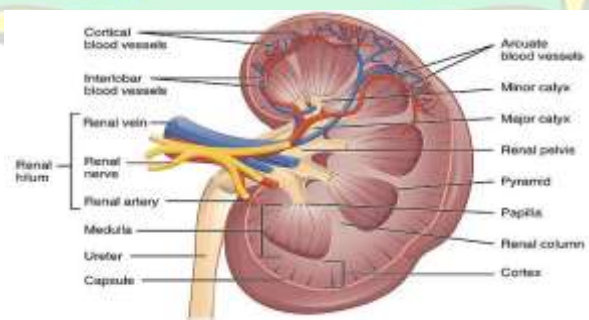
senyawa yang bersifat toksik (racun) sehingga jika tidak dikeluarkan dapat menyebabkan terganggunya fungsi organ-organ di dalam tubuh. Sebenarnya embun yang keluar itu adalah karbon dioksida (CO₂) dan uap air (H₂O). Proses ini menandakan fungsi sistem ekskresi pada tubuh kamu sedang bekerja.

Pengeluaran dan pembuangan zat-zat sisa ini tentu saja memiliki fungsi penting bagi tubuh manusia. Fungsi tersebut antara lain untuk: 1) Melindungi sel-sel tubuh dari zat-zat yang bersifat racun; 2) Mempertahankan suhu tubuh; 3) Menjaga keseimbangan cairan dalam tubuh; dan 4) Menurunkan kadar zat produk metabolisme dalam tubuh agar tidak terakumulasi.

2.1.5.2 Organ-organ Ekskresi

1. Ginjal

Ginjal merupakan komponen utama penyusun sistem ekskresi manusia yaitu urin. Manusia memiliki sepasang ginjal berukuran sekitar 10 cm. Letak ginjal di rongga perut sebelah kiri dan kanan ruas-ruas tulang pinggang. Ginjal berfungsi untuk menyaring zat-zat sisa metabolisme dari dalam darah, mempertahankan keseimbangan cairan tubuh, mengekskresikan gula darah yang melebihi kadar normal dan mengatur keseimbangan kadar asam, basa, dan garam di dalam tubuh.



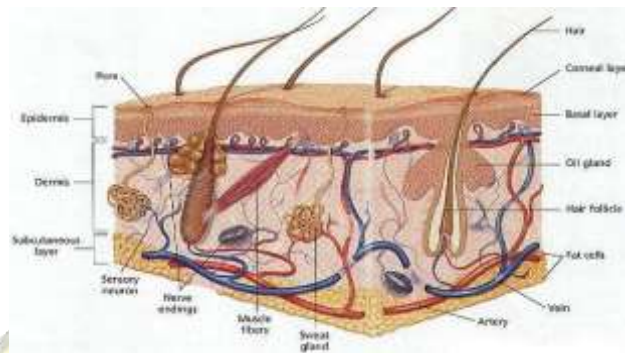
Gambar 2.1 Struktur ginjal

Proses pembentukan urin yaitu sebagai berikut: 1) Filtrasi Tahap pertama pembentukan urin pada manusia adalah filtrasi yang terjadi di glomerulus. Glomerulus adalah untaian pembuluh kapiler yang dinding-dindingnya bertautan dengan kapsula bowman. Filtrasi disebut juga dengan penyaringan. Jadi darah yang mengalir di tubuh kita akan disaring di dalam glomerulus setiap 5 menit sekali. Hasil dari filtrasi ini berupa filtrat glomerulus atau urin primer yang mengandung H₂O dan zat-zat seperti glukosa, klorida, natrium, kalium, fosfat, urea, asam urat dan kreatinin. Urin primer tersebut kemudian akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu reabsorpsi; 2) Reabsorpsi yaitu pada tahap reabsorpsi, zat-zat yang dibutuhkan oleh tubuh akan diserap kembali dan dimasukkan ke dalam aliran darah. Reabsorpsi terjadi di tubulus kontortus proksimal dan lengkung henle. Setelah proses reabsorpsi berlangsung terbentuklah urin sekunder; 3) Augmentasi tahap terakhir dari proses pembentukan urin pada tubuh manusia. Jadi, seperti yang disebutkan di atas, zat-zat yang tidak diperlukan oleh tubuh akan disekresikan, disinilah tempatnya. Augmentasi terjadi di tubulus kontortus distal dan tubulus kolektivus (pengumpul) sebagai tempat penyimpanan urin untuk sementara. Di tahap ini masih terjadi penyerapan kembali pada air, garam NaCl dan urea sehingga terbentuk urin sebenarnya yang harus dibuang oleh tubuh.

2. Kulit

Kulit merupakan lapisan jaringan pelindung terluar yang terdapat dipermukaan tubuh. Kulit termasuk organ ekskresi karena mampu mengeluarkan zat-zat keringat berupa kelenjar keringat. Sebagai organ dalam sistem ekskresi,

kulit memiliki fungsi untuk mengeluarkan keringat yang mengandung air, garam, serta ion-ion seperti Na^+ . Kulit terdiri dari tiga lapisan yaitu epidermis (lapisan kulit ari), dan dermis (lapisan kulit jangat)



Gambar 2.2 Struktur kulit

a. Epidermis

Epidermis adalah lapisan terluar kulit dan terutama tersusun atas sel-sel epithelial mati yang terus-menerus terlepas dan jatuh. Sel-sel baru mendorong ke atas dari lapisan-lapisan di bawah, menggantikan sel-sel yang hilang. Ketebalan epidermis menentukan ketebalan kulit. Kulit yang tebal, misalnya pada telapak tangan, ujung jari, memiliki lima lapis epidermis, yaitu stratum basale, stratum spinosum, stratum granulosum, stratum lusidum, dan stratum korneum. Kulit yang tipis, seperti yang melapisi tubuh, tidak memiliki stratum lusidum. Sel-sel pada stratum basale, spinosum, dan stratum granulosum merupakan sel hidup karena mendapat nutrien dari kapiler di jaringan ikat (dalam hal ini adalah dermis). Sebaliknya sel-sel di stratum lusidum dan stratum korneum merupakan sel mati karena tidak mencapai lapisan ini.

b. Dermis

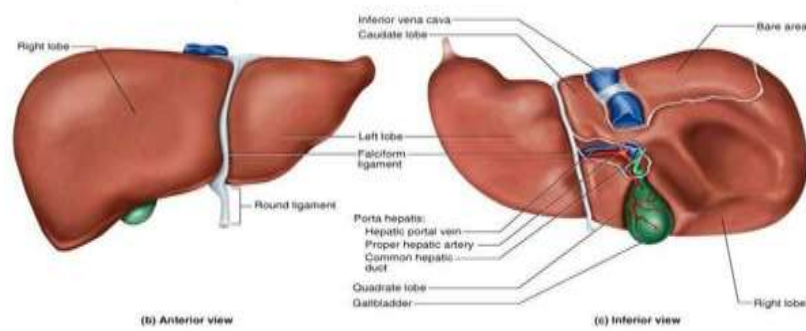
Dalam dermis terdapat pembuluh darah, akar rambut, dan ujung saraf. Selain itu, terdapat pula kelenjar keringat (glandula sudorifera) serta kelenjar minyak (glandula sebacea) yang terletak dekat akar rambut dan berfungsi meminyaki rambut. Kelenjar keringat berupa pipa terpilin yang memajang dari epidermis masuk ke bagian dermis. Pangkal kelenjarnya menggulung dan dikelilingi oleh kapiler darah dan serabut saraf simpatetik. Dari kapiler darah inilah kelenjar keringat menyerap cairan jaringan yang terdiri dari air dan $\pm 1\%$ larutan garam beserta urea. Cairan jaringan tersebut dikeluarkan sebagai keringat melalui saluran keringat ke permukaan kulit.

Proses pengeluaran keringat diatur oleh pusat pengatur suhu di dalam otak, yaitu hipotalamus. Hipotalamus menghasilkan enzim bradikinin yang mempengaruhi kegiatan kelenjar keringat. Jika pusat pengatur suhu mendapat rangsangan, misalnya berupa perubahan suhu pada pembuluh darah, maka rangsangan tersebut akan diteruskan oleh saraf simpatetik ke kelenjar keringat. Selanjutnya kelenjar keringat menyerap air, garam, dan sedikit urea dari kapiler darah, lalu mengirimkannya ke permukaan kulit dalam bentuk keringat. Keringat tersebut menguap dan menyerap panas sehingga suhu tubuh kembali normal.

3. Hati

Hati berperan untuk membuang urea, pigmen, empedu, dan racun. Hati merupakan kelenjar terbesar dalam tubuh dan merupakan kelenjar detoksifikasi. Hati (mengekskresikan) kurang lebih $\frac{1}{2}$ liter empedu setiap hari. Empedu berupa cairan hijau kebiruan berasa pahit, dengan pH sekitar 7-7,6;

mengandung kolesterol, garam mineral, garam empedu, serta pigmen (zat warna empedu) yang disebut bilirubin dan biliverdin. Sementara itu, senyawa hemin akan diubah menjadi zat warna pada empedu, yaitu bilirubin dan biliverdin.



Gambar 2.3 Struktur hati

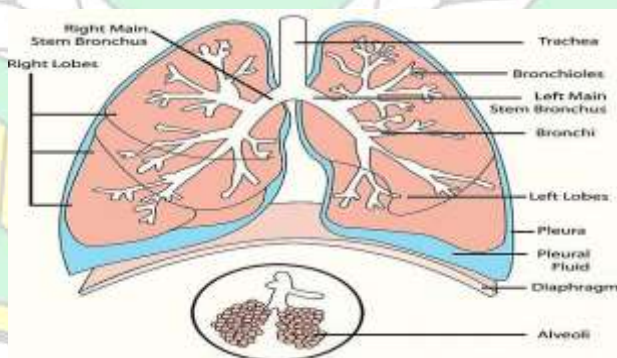
Hati berada di dalam rongga perut sebelah kanan di bawah diafragma yang dilindungi oleh selaput tipis bernama kapsula hepatis. Hati berfungsi untuk mengekskresikan getah empedu zat sisa dari perombakan sel darah merah yang telah rusak dan dihancurkan di dalam limpa. Selain berfungsi sebagai organ ekskresi, hati juga berperan sebagai penawar racun, menyimpan glikogen (gula otot), pembentukan sel darah merah pada janin dan sebagai kelenjar pencernaan.

Empedu berasal dari perombakan sel darah merah (eritrosit) yang telah tua dan rusak di dalam hati. Sel-sel hati yang khusus bertugas merombak eritrosit disebut sel histiosit. Sel tersebut akan menguraikan hemoglobin menjadi senyawa hemin, zat besi (Fe), dan globulin. Zat besi diambil dan disimpan dalam hati untuk dikembalikan ke sumsum tulang. Globin digunakan lagi untuk metabolisme protein atau untuk membentuk Hb baru. Senyawa hemin di dalam hati diubah menjadi zat warna empedu, yaitu bilirubin dan biliverdin. Selanjutnya zat warna

tersebut dikirim ke usus dua belas jari dan dioksidasi menjadi urobilin. Urobilin berwarna kuning coklat yang berperan memberi warna pada feses dan urin.

4. Paru-paru

Paru-paru merupakan organ ekskresi yang berperan dalam mengeluarkan karbon dioksida (CO_2) dan uap air (H_2O) yang dihasilkan dari respirasi. Karbon dioksida yang dihasilkan selama respirasi dalam sel diangkut oleh hemoglobin dalam darah. Pada prinsipnya, CO_2 diangkut dengan dua cara yaitu melalui plasma darah dan diangkut dalam bentuk ion HCO_3^- melalui proses berantai yang disebut. Paru-paru manusia berjumlah sepasang, terletak di dalam rongga dada yang dilindungi oleh tulang rusuk. Paru-paru memiliki fungsi utama sebagai organ pernapasan. Paru-paru juga merupakan organ ekskresi yang berfungsi mengeluarkan gas-gas sisa proses pernapasan yaitu gas CO_2 (karbon dioksida) dan H_2O (uap air).



Gambar 2.4 Struktur paru-paru

Oksigen yang masuk melalui hidung pergi menuju trakea melewati tenggorokan. Di trakea, udara akan dibagi-bagi ke dalam saluran-saluran udara yang disebut saluran bronkus dan langsung memasuki paru-paru. Di paru-paru ini, udara akan terbagi lagi ke dalam bronkiolus menuju ke alveolus (kantong

udara). Alveolus adalah tempat terjadinya pertukaran antara oksigen dan karbondioksida. Dalam alveolus, oksigen akan diserap oleh pembuluh darah lalu disalurkan ke jantung. Kemudian, organ jantung akan memompa oksigen untuk sel-sel tubuh. Proses penggunaan oksigen oleh sel-sel tubuh itulah yang akan menghasilkan karbon dioksida. Lalu, karbon dioksida tersebut akan diserap oleh darah dan dibawa kembali ke paru-paru untuk dikeluarkan dari tubuh melalui hembusan nafas bersama uap air.

Pertukaran gas terjadi di alveoli (tunggal, alveolus), kantong-kantong udara yang menggagas di ujung bronkiolus paling kecil. Paru-paru manusia mengandung jutaan alveoli, yang secara bersamaan memiliki area permukaan sekitar 100 m², lima puluh kali lebih luas daripada kulit. Oksigen di udara yang memasuki alveoli terlarut di dalam selaput lembab yang melapisi permukaan dalam dan berdifusi dengan cepat melintasi epitelium ke dalam jejaring kapiler yang mengelilingi setiap alveoli. Karbon dioksida berdifusi dalam arah yang berlawanan, dari kapiler melintasi epitelium alveolus dan menuju ke dalam rongga udara.

2.1.5.3 Gangguan Sistem Ekskresi

1. Gangguan pada ginjal

Jenis-jenis kelainan dan gangguan pada ginjal antara lain

- a. Uremia adalah tertimbunnya urea dalam darah sehingga mengakibatkan keracunan.

- b. Albuminuria adalah urine mengandung albumin (protein darah). Hal ini terjadi karena adanya kerusakan pada glomerulus sehingga proses filtrasi berlangsung tidak sempurna.
- c. Diabetes insipidus adalah penyakit kekurangan hormon vasopresin atau hormon antidiuretik (ADH) yang mengakibatkan hilangnya kemampuan mereabsorpsi cairan. Akibatnya, penderita mengeluarkan urine yang berlebihan, bisa mencapai 20 liter perhari.
- d. Diabetes melitus ditandai oleh adanya glukosa dalam urine. Terjadi karena menurunnya hormon insulin yang dihasilkan pankreas.
- e. Nefritis adalah suatu gangguan pada ginjal karena infeksi bakteri Streptococcus sehingga mengakibatkan protein masuk ke dalam urine.
- f. Batu ginjal adalah terbentuknya endapan dari garam kalsium dan penimbunan asam urat sehingga membentuk CaCO_3 (kalsium karbonat) pada ginjal maupun pada saluran ginjal atau kandung kemih.
- g. Gagal ginjal adalah gangguan pada ginjal yang mengakibatkan menurunnya fungsi ginjal sehingga tidak mampu melakukan penyaringan zat sisa metabolisme tubuh, contoh urea.

2. Gangguan pada kulit

Gangguan pada kulit antara lain:

- a. Jerawat
- b. Scabies atau kudis
- c. Pruritus kutanea merupakan penyakit kulit dengan gejala timbul rasa gatal yang dipicu oleh iritasi saraf sensorik perifer.

- d. Eksim merupakan penyakit kulit karena infeksi atau iritasi.
- e. Gangren adalah kelainan pada kulit karena kematian sel-sel jaringan tubuh.

3. Gangguan pada hati

Gangguan pada hati antara lain:

- a. Penyakit wilson, merupakan keturunan dengan kadar zat tembaga dalam tubuh yang berlebihan sehingga mengakibatkan gangguan fungsi hati.
- b. Hepatitis, merupakan radang atau pembengkakan hati yang disebabkan oleh virus, alkohol, narkoba, obat-obatan, atau racun. Gejala hepatitis yaitu nafsu makan hilang, kelelahan, demam, pegal seluruh tubuh, mual, muntah, dan nyeri pada perut.
- c. Sirosis, merupakan penyakit hati yang kronis dan mengakibatkan guratan pada hati sehingga hati menjadi tidak berfungsi.

4. Gangguan pada paru-paru

Gangguan pada kulit antara lain:

- a. Asma atau sesak napas merupakan penyumbatan saluran pernapasan (bronkiolus) yang disebabkan oleh alergi benda-benda asing, seperti rambut, bulu, debu, atau tekanan psikologis.
- b. Kanker paru-paru merupakan gangguan paru-paru yang disebabkan oleh kebiasaan merokok.
- c. Emfisema adalah penyakit pembekakan alveolus dalam paru-paru yang mengakibatkan saluran pernapasan menyempit.

2.2 Penelitian Relevan

Setelah menelusuri berbagai literatur, tidak ditemukan studi atau penelitian yang sama persis peneliti lakukan. Namun, penelitian tentang salah satu variabel yang diteliti disini sudah banyak dilakukan orang.

1. Ristawati (2017) meneliti Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran tergolong dalam kategori baik yang ditinjau dari indikator media visual, media audio dan media audio visual. Tingkat motivasi belajar siswa tergolong sangat tinggi yang ditinjau dari indikator menggairahkan siswa, memberikan harapan realistis, memberikan insentif, dan mengarahkan perilaku siswa. Hasil analisis dan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X program keahlian administrasi perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai dengan tingkat pengaruh rendah.
2. Sitti Hasnah (2017) meneliti Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas murid kelas V SD Negeri Mangasa 1 Kabupaten Gowa meningkat dengan menerapkan penggunaan media animasi dengan konsep sistem pencernaan manusia pelajaran IPA ini mempengaruhi peningkatan aktivitas siswa karena murid belajar mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa jadi materi yang dipelajarinya mudah dipahami. Persentase kategori ketuntasan

hasil belajar murid pada proses pembelajaran IPA dengan penggunaan media animasi diterapkan; (1) murid yang berada pada kategori tidak tuntas pada pre test sebanyak 65% dan murid yang tuntas sebanyak 35 % dan (2) murid yang berada pada kategori tidak tuntas pada post test sebanyak 15% dan murid yang tuntas pada post test sebanyak 85%.

3. Liza Yunita (2017) meneliti Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam. Hasil studi menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan dengan media animasi pada materi sistem pencernaan di SMP 1 Darussalam sangat berpengaruh, dengan jumlah nilai rata-rata persentase di kelas eksperimen 85,62 dan di kelas kontrol 80,31. 2. Hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media animasi pada materi sistem pencernaan di SMP 1 Darussalam berpengaruh nyata, dengan nilai menggunakan Uji-t yaitu $t_{hitung} \geq$ dari t_{tabel} $3,50 \geq 2,20$.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir ini dimulai dari penentuan subjek. Penentuan subjek dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan nilai rata-rata keseluruhan pada ke-4 kelas. Pengambilan sampel diambil berdasarkan nilai yang paling homogen atau nilai yang mendekati. Sebelum memulai pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal pretest dengan perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen menggunakan media animasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan media /didampingi oleh observer yang bertugas untuk mengisi lembar observasi kegiatan

pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan kegiatan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa dan mengaitkan konsep yang akan diajarkan dengan konsep yang telah dipelajari sebelumnya. Kemudian kelas eksperimen dilakukan treatment yaitu menggunakan media animasi dan kelas kontrol tanpa treatment yaitu menggunakan media konvensional. Pada setiap akhir pertemuan siswa diberi LKPD dan mendiskusikan secara berkelompok. Terakhir siswa diminta untuk mengisi soal posttest untuk mengukur adanya pengaruh penggunaan media yang digunakan dan angket motivasi.



Gambar 2.5 Diagram alir proses pembelajaran

2.4 Hipotesis Penelitian

Penelitian pengaruh media animasi terhadap motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa. Adapun rumusan hipotesis uji efektivitas yaitu sebagai berikut.

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa setelah penggunaan media animasi.

H_1 = Ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa setelah penggunaan media animasi.