

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam arti luas yaitu pendidikan adalah hidup. Artinya pendidikan adalah segala pengalaman belajar di berbagai lingkungan yang berlangsung sepanjang hayat dan berpengaruh positif bagi perkembangan individu (Rasyidin dkk, 2009, h. 3). Dengan adanya pendidikan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan individu dari yang tidak tau menjadi tau yang didapatkannya langsung dari lingkungan sekitar. Dengan demikian terdapat perubahan perilaku dalam individu. Perubahan yang terjadi dalam konteks perubahan pengetahuan.

Satuan tingkat pendidikan terkecil yaitu pembelajaran. Pembelajaran berlangsung didalam kelas dengan melibatkan guru sebagai tenaga pendidik, siswa sebagai peserta didik, dan sumber belajar. Pembelajaran yang dilakukan mendukung tujuan pendidikan yaitu agar terjadinya perubahan tingkah laku seseorang. Perubahan yang dimaksud salah satunya yaitu pengetahuan. Didalam Pengetahuan atau knowledge terdapat suatu hal yang harus dikuasai oleh siswa yaitu pemahaman konsep dalam suatu proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman konsep setiap siswa yaitu metode pembelajaran yang digunakan, sumber belajar yang dipakai, dan motivasi belajar yang diberikan (Tirtarahardja, 2000, h. 51). Dari ketiga faktor tersebutlah yang

nantinya jika di aplikasikan akan memberikan dampak yang baik bagi siswa dalam memahami suatu konsep pembelajaran.

Proses pembelajaran yang sedang berlangsung dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam hal ini guru sebagai tenaga pendidik diharapkan mampu untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Pembelajaran yang menarik dapat di aplikasikan dengan penggunaan suatu media pembelajaran yang ada saat ini yang salah satunya dengan menggunakan media animasi. Kelebihan media animasi yakni, mampu menampilkan objek-objek yang yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan *imagery*, secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan *mental imagery* akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pelajaran. Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, *video*, animasi, *image*, grafik dan *sound* menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi. Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki visual, auditif, kinestetik atau yang lainnya. Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah (Munadi, 2008, h. 150).

Keberhasilan suatu pembelajaran tergambarkan dalam hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada seseorang setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 diketahui hasil belajar terdiri dari tiga aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Setelah mengikuti proses pembelajaran diharapkan siswa memiliki ketiga aspek tersebut. Namun dari wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru mata

pelajaran biologi yang terdapat di SMA Negeri Jatinangor tahun 2016 mengatakan bahwa hasil belajar siswa masih jauh dari apa yang di harapkan. Hal tersebut di karenakan hasil ulangan yang di peroleh masih jauh dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu faktor yang mempengaruhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) mungkin saja dalam proses pembelajarannya yang kurang begitu menarik yang menyebabkan siswa malas untuk memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung yang nanti pada akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar.

Beberapa penelitian yang ada menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal tersebut sesuai dengan Indra Sakti dkk (2012, h. 1) dalam penelitiannya pada siswa kelas XI IPA 3 tingkat sekolah menengah atas pada materi fisika menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran langsung melalui media animasi berbasis macromedia flash terhadap pemahaman konsep fisika secara signifikan dengan $t_{hitung} 4,087 > t_{tabel} 1,988$ pada taraf signifikan 95%.

Berdasarkan temuan penelitian di lapangan, hasil wawancara dengan guru serta penelitian terdahulu yang mendukung maka peneliti terdorong untuk melakukan suatu penelitian yang belum pernah dilakukan oleh orang lain. Jika ada kesamaan-kesamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu merupakan bukan unsur kesengajaan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penelitian yang akan dilakukan oleh penulis memiliki tujuan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat pemahaman konsep siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan

menggunakan media animasi pada materi pencemaran lingkungan. Selain itu juga media animasi dapat dijadikan sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong pemahaman konsep siswa. Adapun judul penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu “Identifikasi pemahaman konsep siswa dengan menggunakan media animasi pada materi pencemaran lingkungan berbasis kurikulum 2013”.

B. Identifikasi Masalah

- 1) Hasil belajar siswa masih sangat rendah ditunjukkan melalui kriteria ketuntasan minimal (KKM).
- 2) Dalam proses pembelajaran yang berlangsung masih kurang menarik dan efektif, sehingga siswa merasa jenuh pada saat proses pembelajaran.
- 3) Pemanfaatan perangkat bantu pembelajaran berbasis teknologi informasi belum maksimal.
- 4) Pemahaman konsep siswa perlu ditingkatkan agar membekali siswa dengan pengetahuan-pengetahuan untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Bagaimanakah tingkat pemahaman konsep siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi pada materi pencemaran lingkungan?”

Secara spesifik rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah pemahaman konsep siswa telah memenuhi indikator pemahaman konsep?
2. Apakah media animasi dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa?

D. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian tidak meluas dan tidak menyimpang dari masalah dan tujuan penelitian, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri Jatinangor.
2. Kemampuan kognitif yang diteliti berupa pemahaman konsep pada materi pencemaran lingkungan.
3. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media animasi yang di rancang khusus untuk materi pencemaran lingkungan.
4. Materi yang dipelajari hanya materi pencemaran lingkungan.
5. Pemahaman konsep yang akan diamati meliputi empat indikator pemahaman konsep yaitu, kemampuan mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsep, memberi contoh dan non contoh dari konsep, kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi pada materi pencemaran lingkungan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat pada semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran biologi baik siswa, guru, penulis maupun peneliti lain:

1. Bagi siswa

Media animasi ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi siswa untuk mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

2. Bagi guru

Memberikan gambaran informasi tentang penerapan media animasi dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi peneliti

Menambah pengalaman tentang tata cara mengajar di sekolah, untuk perbaikan dan pengembangan profesi dimana kelak peneliti akan terjun secara langsung ke lapangan.

G. Kerangka Pemikiran

Salah satu tujuan pembelajaran adalah membekali siswa dengan pengetahuan. Pengetahuan yang dimaksud dalam hal ini adalah pemahaman

konsep siswa. Pemahaman konsep berguna dalam menganalisis dan menyelesaikan masalah. Pentingnya penanaman pemahaman konsep pada siswa yaitu dapat membekali siswa untuk menghadapi kehidupan yang mendatang. Pembelajaran yang menamakan pemahaman konsep pada siswa ketika seorang siswa mampu membentuk suatu arti dari sebuah informasi dan dapat menjelaskan kembali arti dari informasi tersebut, bahkan dapat mengaplikasikan arti tersebut dalam menganalisis sebuah masalah. Pembelajaran yang baik apabila dapat menanamkan pemahaman konsep pada siswa sehingga siswa dapat membentuk sebuah informasi dalam dirinya sebagai bekal untuk menghadapi suatu masalah. Salah satu cara untuk menamakan pemahaman konsep pada siswa yaitu dengan menggunakan media didalam proses pembelajarannya karena media pembelajaran dapat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami sebuah konsep.

Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media animasi. Kehadiran media animasi dalam proses pembelajaran dapat mendukung proses penyampaian materi yang di sajikan oleh guru kepada siswa. Penggunaan media ini khususnya pada materi-materi yang dirasa sulit untuk menyampaikannya dalam proses pembelajaran. Selain itu materi pembelajaran seringkali tidak dapat di tampilkan dalam bentuk asli kedalam kelas, oleh karena itu diperlukan media animasi untuk memunculkan sebuah materi dalam bentuk mirip seperti aslinya.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa masih sangat rendah, hal tersebut dapat terlihat dalam nilai-nilai ulangan yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut, diantaranya suasana pembelajaran yang berlangsung

cenderung tidak menarik, sehingga siswa merasa tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu juga guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami isi pembelajaran. Faktor-faktor diatas secara tidak langsung mempengaruhi hasil belajar. Sehingga diperlukan suatu alternatif solusi dalam menyelesaikan masalah diatas.

Pencemaran lingkungan merupakan salah satu muatan materi yang ada pada kegiatan belajar mengajar kelas X semester genap. Pencemaran lingkungan merupakan salah satu materi yang mendapat perhatian khusus, karena pada materi ini hasil belajar siswa khususnya dalam penguasaan konsep yang tergambarkan dalam nilai-nilai ulangan masih belum memenuhi KKM. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan sebuah perlakuan khusus dalam hal ini yaitu pembelajaran yang menggunakan media. Media yang dimaksud yaitu Media Animasi. Media ini dirancang khusus berisi gambar-gambar bergerak yang menjelaskan materi pencemaran lingkungan. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dikemukakan, menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Untuk itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media animasi terhadap pemahaman konsep siswa. Secara skematis kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat dalam gambar diagram sebagai berikut:



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran

Asumsi dan Hipotesis

1. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada. Baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti; minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki. Termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa. Seperti; lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. (Sanjaya, 2008, h. 13)

2. Menurut Sudjana (2008, h. 28) hasil belajar adalah segala perubahan yang diperoleh berdasarkan pengalamandan pelatihan meliputi pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, kebiasaannya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, daya pikir, dan aspek lain yang ada pada individu.
3. Menurut Trianto (2010, h. 25) pemahaman konsep merupakan pemahaman siswa terhadap fakta-fakta yang saling terkait, yang identik dengan kemampuan menangkap makna dari konsep yang dipaparkan dan mampu menggunakan pengetahuan tersebut dalam situasi yang berbeda.
4. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan penerima pesan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar (Basyirudin, 2002, h. 11).
5. Menurut Munir (2008, h. 18) animasi merupakan salah satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi seolah-olah hidup, dapat bergerak, dapat beraksi, dan dapat berkata-kata.

Berdasarkan asumsi diatas maka hipotesis penelitian ini adalah “Tingkat pemahaman konsep siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media animasi memenuhi indikator pemahaman konsep yang di kembangkan”.

H. Definisi Operasional

a. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan guru dan siswa dalam menggali segala potensi dan sumber yang ada (Sanjaya, 2010, h. 26).

b. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan individu yang diperlihatkan setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran termasuk pengalaman belajar (Sudjana, 2009, h. 22).

c. Pemahaman konsep

Pemahaman merupakan kemampuan untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat dan memaknai arti dari bahan maupun materi yang dipelajari (Prawidilaga, 2008, h. 95).

d. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan antara sumber belajar (pemberi pesan) dan penerima pesan (siswa) (Munadi, 2008, h. 7).

I. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi yang dimaksud dalam penelitian ini terbagi menjadi beberapa bagian, diantaranya sebagai berikut.

1. BAB I Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

B. Identifikasi Masalah

- C. Rumusan Masalah
 - D. Batasan masalah
 - E. Tujuan Penelitian
 - F. Manfaat Penelitian
 - G. Kerangka Pemikiran
 - H. Definisi Operasional
 - I. Struktur Organisasi Skripsi
2. BAB II Kajian Teoritis
- A. Kajian Teori
 - B. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti
3. BAB III Metode Penelitian
- A. Metode Penelitian
 - B. Desain Penelitian
 - C. Populasi dan Sampel Peneliatin
 - D. Instrumen Penelitian
 - E. Prosedur Penelitian
 - F. Rancangan Analisis Data
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
- A. Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian
 - B. Pembahasan Penelitian
5. BAB V Simpulan dan Saran
- A. Simpulan
 - B. Saran