

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini dunia pendidikan sedang dihadapkan pada berbagai perubahan yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat. Hal ini terjadi karena adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat di kalangan masyarakat, dengan meningkatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka mengharuskan terjadinya perubahan yang terarah kepada sesuatu hal yang harus dihasilkan oleh dunia pendidikan, dimana dunia pendidikan harus dapat menghasilkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas untuk menghadapi kemajuan IPTEK. Pada kenyataannya dunia pendidikan di Indonesia masih belum dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, hal ini bisa dilihat dari banyaknya para siswa yang bertindak selayaknya bukan seorang pelajar, masih banyak siswa yang sering membolos, siswa yang tidak naik kelas, dan tidak jarang juga siswa yang melakukan tawuran. Hal tersebut tentu harus menjadi tanggung jawab para orang tua dan para guru.

Notoatmodjo, S (2003, h. 16) mengatakan "Pendidikan secara umum adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan".

"Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses perubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan

manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik” (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2002, h. 263).

Dunia pendidikan di Indonesia tidak dapat terlepas dari berbagai pedoman yang disebut kurikulum, pada setiap tahun kurikulum yang ada dan berlaku di Indonesia selalu berubah dan meningkat dari segi kualitasnya, kurikulum selalu mengalami perubahan dengan mengikuti perkembangan zaman. Adapun pengertian dari kurikulum sesuai dengan yang terdapat pada Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa: “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Setiap sekolah tentu saja memberlakukan kurikulum yang berbeda, ada yang memberlakukan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) dan ada pula yang memberlakukan kurikulum 2013.

Salah satu masalah yang seringkali dihadapi oleh dunia pendidikan adalah kurangnya kemampuan siswa untuk dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru di sekolah. Dalam kenyataannya, tidak jarang banyak siswa yang merasa kurang bersemangat pada saat proses belajar mengajar sedang berlangsung. Bahkan tidak jarang juga para siswa sering merasa bosan dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung hal ini bisa terjadi dikarenakan materi pembelajaran yang sulit dipahami atau bisa juga dikarenakan cara penyampaian materi

pembelajaran dari guru yang kurang menarik. Karena adanya masalah tersebut maka akan berakibat kepada hasil belajar siswa yang akan semakin menurun.

Menurut Sudjana (2006:22) Hasil belajar merupakan “kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Bloom mengutarakan (dalam Suprijono, 2009, h. 6) bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Secara umum, aspek kognitif merupakan aspek pengetahuan, afektif adalah sikap dan psikomotorik adalah keterampilan.

Untuk mengatasi masalah- masalah yang ada di dalam dunia pendidikan, para guru dituntut untuk bisa menjadi guru yang lebih kreatif dan inovatif, untuk menjadi seorang guru yang kreatif dan inovatif, guru diharuskan dapat menggunakan metode dan media yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada para siswa.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif. Media juga dapat diartikan lain seperti yang diungkapkan oleh Sadiman (2006, h. 7)

“Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.”

Media pembelajaran juga ternyata dapat diartikan sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa

tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar (Trianto, 2010 h. 199).

Pada kenyataannya saat guru sedang berada di lapangan tidak jarang masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengatasi masalah pemahaman siswa dalam belajar. Media animasi mungkin merupakan salah satu alternatif media ajar yang dapat digunakan pada saat belajar. Penggunaan media animasi ini diharapkan dapat membuat suasana belajar di kelas menjadi tidak monoton dan cenderung lebih menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah.

Media animasi menurut Reiber yang dikutip oleh Munir dalam bukunya yang berjudul multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan bahwa bagian terpenting dalam multimedia adalah animasi. Animasi berasal dari bahasa latin "*anima*" yang memiliki arti jiwa, hidup dan semangat.

Priyanto, MH (2011, h.63) mengatakan "media animasi adalah rangkaian gambar yang ditampilkan berurutan, ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, rangkaian tersebut akan terlihat bergerak".

Dari berbagai pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media animasi merupakan berbagai rangkaian yang dapat berupa gambar ataupun video yang dapat menarik minat dan semangat bagi siapapun yang melihatnya sehingga media animasi bisa digunakan dalam proses pembelajaran karna dapat menarik minat siswa untuk mengikuti

pembelajaran. Setelah menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran maka siswa akan juga merasa lebih fokus dan serius dalam mengikuti proses belajar sehingga segala materi yang disampaikan guru akan dapat dengan mudah diserap oleh siswa.

Dalam proses pembelajaran media animasi memiliki peranan yang cukup penting selain memiliki peranan yakni media animasi berperan sebagai media animasi pun memiliki hubungan dengan pembelajaran, adapun hubungan antara media animasi dengan pembelajaran adalah sebagai berikut. Didalam proses pembelajaran terdapat peranan dari seorang guru dan para siswa, untuk dapat terjadi pembelajaran terdapat pesan – pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan – pesan pembelajaran yang harus tersampaikan tersebut bisa menggunakan media animasi sebagai perantaranya. Selain dapat menyampaikan pesan- pesan yang terkandung di dalam pembelajaran, penggunaan media animasi juga dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar di kelas. Maka dari itu media animasi cukup memiliki peranan dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran biologi di sekolah sehingga hasil belajar siswa kurang baik

2. Masih kurangnya penelitian tentang penggunaan media animasi pada saat proses belajar mengajar

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa?.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini hanya dilakukan terhadap siswa kelas X SMAN Jatinangor
2. Objek yang diamati adalah kelas X - 1 sebagai kelas Eksperimen dan X - 2 sebagai kelas Kontrol
3. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen
4. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi "Pencemaran Lingkungan"
5. Media yang digunakan adalah Media Animasi

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka dalam suatu penelitian tentunya harus memiliki tujuan yang ingin dicapai, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan media animasi.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai bahan pelatihan dalam membuat karya ilmiah, selain itu juga diharapkan agar peneliti kelak dapat menjadi seorang guru yang profesional, kreatif dan inovatif

2. Bagi siswa

Diharapkan dengan penggunaan media animasi siswa akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar sehingga hasil belajar siswa pun akan mengalami peningkatan

3. Bagi peneliti lain

Diharapkan kepada peneliti lain agar dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran yang lain, penulis juga berharap semoga penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian selanjutnya

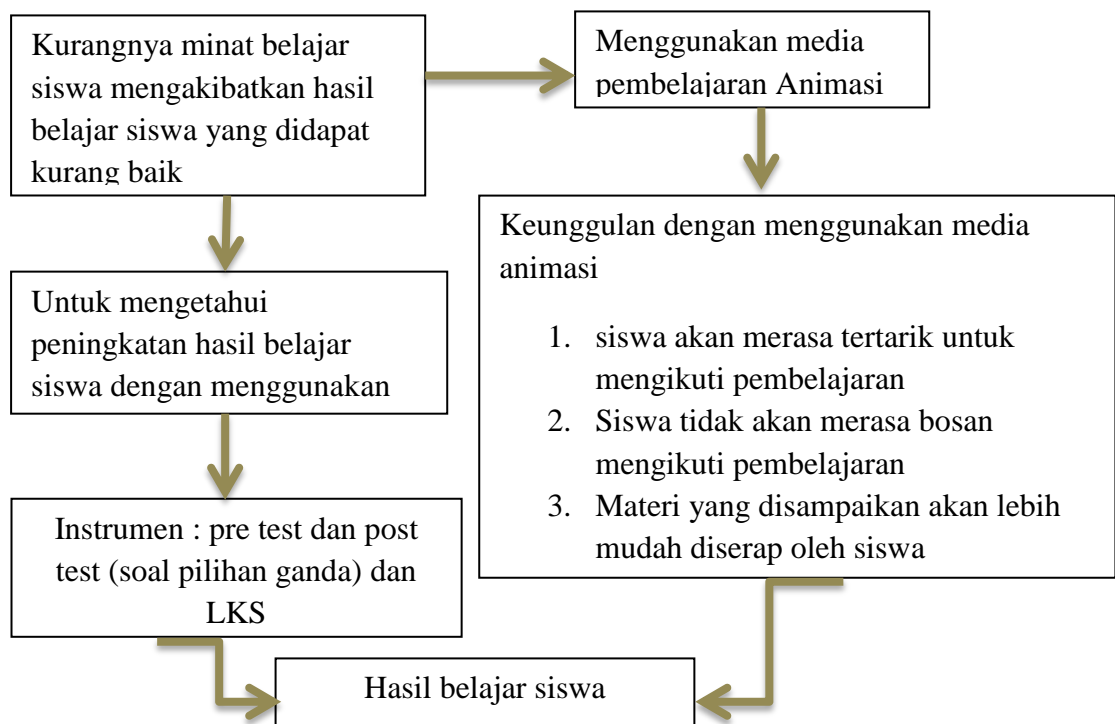
G. Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis

1. Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran di sekolah yang selalu monoton diberikan oleh guru kepada siswa menjadi salah satu penyebab dari masalah

didalam dunia pendidikan dimana kegiatan monoton di sekolah dapat mengakibatkan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti proses belajar di kelas sehingga hasil belajar yang didapatkan pun akan kurang baik, dengan demikian para guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Para guru bisa menggunakan media animasi sebagai salah satu solusi pemecahan masalah di dunia pendidikan.

Dalam proses belajar guru bisa menampilkan berbagai macam media film animasi sebagai penunjang materi yang akan disampaikan. Pada saat penggunaan media animasi di dalam pembelajaran guru juga harus melakukan kegiatan pre test dan post test kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa.



2. Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi pada penelitian ini adalah

- a. Hasil belajar merupakan hasil yang harus dicapai setelah terjadinya proses belajar mengajar.
- b. Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dari seseorang.
- c. Media animasi merupakan media yang dapat digunakan untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran

3. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah :

- a. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media animasi.
- b. Tidak terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan media animasi

H. Definisi Operasional

Dalam melakukan penelitian diperlukan landasan pokok yang dapat dijadikan sebagai acuan agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan dan memberikan gambaran data, maka haruslah diberikan penjelasan dalam bentuk definisi operasional. Adapun definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media animasi adalah suatu media yang mencakup penayangan gambar, video, dan suara media ini juga biasa disebut sebagai media audio visual. Priyanto, MH (2011, h.63) mengatakan “media animasi

adalah rangkaian gambar yang ditampilkan berurutan, ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, rangkaian tersebut akan terlihat bergerak”. Hasil belajar siswa adalah hasil yang harus dicapai oleh para siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung, hasil belajar siswa ini terbagi atas tiga ranah capaian yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan)..

2. Kurikulum adalah Rancangan pedoman yang di jadikan acuan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu

I. Struktur Organisasi Skripsi

1. BAB I

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Identifikasi Masalah
- c. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian
- d. Batasan Masalah
- e. Tujuan Penelitian
- f. Manfaat Penelitian
- g. Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis
- h. Definisi Operasional
- i. Struktur Organisasi Skripsi

2. BAB II

- a. Kajian Teori
- b. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran yang Diteliti

3. BAB III

- a. Metode Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Partisipan dan Lokasi Penelitian
- d. Pengumpulan Data
- e. Analisis Data

4. BAB IV

- a. Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian
- b. Pembahasan Penelitian

5. BAB V

- a. Kesimpulan
- b. Saran