

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia, yang membawa kita ke dalam era persaingan global yang semakin ketat. Agar mampu berperan dalam persaingan global, maka sebagai bangsa kita perlu terus mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif dan efisien dalam proses pembangunan, kalau tidak ingin bangsa ini kalah bersaing dalam menjalani era globalisasi sekarang.

Dalam UU RI nomor 20 tahun 2003 BAB II, dinyatakan bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Pendidikan nasional juga bertujuan untuk mengungkapkan potensi pesertadidik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Namun, pada kenyataannya system pendidikan yang ada di Indonesia belum mampu menunjukkan sistem pendidikan yang sesuai dengan UU. Berbicara mengenai kualitas sumber daya manusia, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan

kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri.

Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk belajar mengajar yang melibatkan dua pihak yaitu guru dan siswa dengan tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik yang dalam hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik.

Guru sebagai seorang pendidik dan sebagai orang yang memberi ilmu pengetahuan kepada anak didik harus betul-betul memahami kebijakan-kebijakan pendidikan. Dengan pemahaman itu guru memiliki landasan-landasan berpijak dalam melaksanakan tugas di bidang pendidikan. Namun, perlu dipahami bahwa guru memang bukanlah satu-satunya sumber belajar, walaupun tugas, peranan, dan fungsinya dalam proses belajar mengajar sangat penting. Prestasi yang dicapai anak didik tidak hanya dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan guru terhadap materi pelajaran yang akan diajarkan, tetapi yang juga ikut menentukan adalah model mengajar dan media pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran yang ada selama ini masih banyak yang didominasi guru saja, sedangkan siswa hanya Datang, Duduk, Dengar, Catat, dan Hafal atau yang dikenal dengan istilah D3CH, keadaan seperti ini memberikan dampak buruk bagi

siswa, salah satunya adalah siswa hanya menguasai materi yang diberikan tanpa mengetahui manfaat dan cara mengaplikasikan ilmu atau pelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Jika sistem pembelajaran seperti ini masih sering berlangsung, ada beberapa kemungkinan buruk yang akan terjadi, antara lain siswa menjadi kurang tertarik pada pelajaran, kemudian timbulnya kejenuhan, rasa bosan, bersikap pasif terhadap pelajaran dan kemungkinan terburuknya adalah siswa sudah tidak mau belajar matematika atau benci dengan matematika.

SMA Negeri 1 Wonosari merupakan satu-satunya sekolah yang ada di Kecamatan Wonosari, dengan demikian maka proses pembelajaran yang dilakukan harus lebih ditingkatkan. Dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran Matematika, model pembelajaran langsung yang sering digunakan, yaitu suatu model pengajaran yang sebenarnya bersifat *teacher centre*. Pembelajaran langsung dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Wonosari pada tanggal 27 Maret 2012 kepada salah satu guru mata pelajaran matematika yaitu ibu Puput Praharningsihtiyas, S. Pd bahwa keadaan kelas X yang umumnya selalu diajarkan dengan model pembelajaran langsung khususnya metode ceramah menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran dan menimbulkan kejenuhan siswa itu sendiri. Menurut keterangan dari guru tersebut bahwa ketika belajar di dalam kelas, siswa mengetahui apa

yang dijelaskan oleh guru namun apabila keluar dari proses belajar mengajar, kurang sekali pengetahuan yang diberikan oleh guru yang membekas di benak mereka apalagi dengan materi dimensi tiga . Hal tersebut diakibatkan adanya gangguan dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung, perhatian siswa juga rendah karena dalam proses belajar-mengajar siswa terkadang mengantuk dengan model pembelajaran yang selalu diberikan guru tidak pernah berubah dan hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar sebagian besar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika masih tergolong rendah, salah satu materi yang dianggap belum tuntas yakni materi dimensi tiga lebih kusus lagi pada pokok bahasan jarak titik, garis dan bidang dalam ruang. Selaian pemahaman konsep yang kurang, motivasi belajar peserta didik juga masih tergolong rendah sehingga seiring berjalannya waktu hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak kunjung membaik. Semakin banyak waktu yang ditempuh untuk belajar matematika ternyata tidak mampu meningkatkan hasil belajarnya, berkenaan dengan pembelajaran geometri, kemungkinan kelemahan penguasaan bahan ajar geometri menurut peneliti disebabkan oleh: (1) Kelemahan guru dalam pemahaman konsep, (2) Kurangnya penunjang bahan ajar seperti media atau model pembelajaran yang kurang melibatkan aktivitas siswa itu sendiri, (3) Kekeliruan dalam buku penunjang.

Disamping itu, sekolah SMA Negeri 1 Wonosari merupakan sekolah yang baru beberapa tahun didirikan sehingga kurangnya fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung proses belajar mengajar dalam pembelajaran menjadi tidak efektif. Salah satunya adalah kurangnya alternatif guru dalam proses pembelajaran

terutama dalam meningkatkan minat belajar siswa guru tidak menggunakan media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media pembelajaran sebenarnya dapat mempermudah seorang guru atau pemberi pesan untuk menyampaikan pesan atau materi kepada penerima pesan atau dalam hal ini siswa itu sendiri sebagai penerima pesan. Salah satu contoh media yang sering di gunakan pada sekolah ini adalah media powerpoint. Walaupun di sekolah ini sudah menggunakan media powerpoint, tetapi perhatian siswa ataupun minat siswa masih sangat kurang. Hal-hal tersebut di atas yang menyebabkan bila diberikan tes hasil belajar oleh guru, hasilnya rendah.

Berdasarkan kenyataan tersebut di atas, maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar nilai siswa meningkat. Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, gangguan dalam kelas, serta perhatian siswa yang rendah karena mengantuk perlu segera diatasi. Oleh karena itu harus diberikan solusi terhadap masalah-masalah di atas. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan media yang menarik dan unik dalam pembelajaran. Media yang digunakan dapat menarik siswa untuk semangat belajar dan menambah minat belajar siswa itu sendiri.

Media pembelajaran memiliki banyak macam, salah satunya adalah media Animasi. Peneliti mencoba untuk menggunakan media animasi yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Media animasi dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir,

demikian juga bagi siswa yang mengantuk, akan membuat mereka tergerak untuk memperhatikan pelajaran. Serta penggunaan Animasi ini dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak siswa dibandingkan dengan media lain seperti gambar.

Menurut Utami (2007), Animasi menjadi pilihan untuk menujung proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, dan juga untuk menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Animasi yang pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi, biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak-gerak, Animasi yang lucu, aneh yang sekiranya akan menarik perhatian siswa. Keunggulan animasi dalam hal ini gambar yang bergerak adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba melakukan penelitian eksperimen mengenai ***“Pengaruh Media Animasi Macromedia flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Wonosari Pada Materi Jarak Titik, Garis dan Bidang Dalam Ruang”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil uraian pada latar belakang maka penulis dapat menuliskan beberapa masalah yakni:

1. Komunikasi antara siswa dan guru dalam pembelajaran matematika kurang terjalin dengan baik diakibatkan karena guru selalu memberikan materi dengan model ceramah sehingga terkesan guru aktif siswa yang pasif.
2. Kurangnya kemampuan siswa dalam memvisualisasikan/mengimajinasikan bentuk gambar pada materi dimensi tiga seperti dalam dunia nyata.
3. Masih ada pandangan yang menganggap bahwa matematika sebagai ilmu yang kaku, simbolik dan jauh dari realita. Rendahnya hasil belajar siswa akibat penggunaan model pembelajaran yang kurang relevan.

1.3 Batasan Masalah

Adapun masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada hasil belajar matematika materi dimensi tiga pokok bahasan jarak titik, garis dan bidang dalam ruang. Dalam penelitian ini juga dibatasi media pembelajaran yang digunakan adalah media animasi *macromedia flash 8*.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah “*apakah penggunaan media animasi dengan pemanfaatan aplikasi macromedia flash 8 dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi jarak titik, garis dan bidang dalam ruang pada dimensi tiga*”

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui secara jelas tentang pengaruh penerapan media pembelajaran dengan pemanfaatan *macromedia flash 8* pada materi jarak titik, garis dan bidang dalam ruang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang penggunaan media animasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai bahan informasi bagi guru dalam memilih media animasi dalam proses pembelajaran langsung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dan hasil belajar yang optimal.
2. Sebagai bahan informasi untuk para peneliti berikutnya yang ingin mengkaji tentang media pembelajaran dan model pembelajaran.
3. Sebagai bahan informasi bagi sekolah dalam memilih media dan model pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran.
4. memberikan pengalaman ilmiah bagi penulis dalam melaksanakan penelitian secara langsung dan penggunaan teknik pembelajaran yang tepat.