

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Indonesia sekarang tengah memasuki era dimana seluruh aspek kehidupan sosial, ekonomi, politik, budaya, dan pendidikan diwarnai oleh perkembangan teknologi informasi. Di bidang pendidikan, fokus pengajaran sekarang ini adalah bagaimana penyampaian pelajaran bisa berjalan efektif dengan menggunakan teknologi informasi. Media pendidikan sebagai produk dari teknologi semakin bervariasi mulai dari yang sederhana hingga yang canggih. Media cetak dan elektronik pun pada dasarnya memiliki potensi untuk menunjang kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Berkaitan dengan teknologi informasi. Komputer merupakan media penyampaian pembelajaran yang efektif. Pembelajaran melalui komputer merupakan suatu usaha yang sistematis dan terencana sehingga dapat mengatasi kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran kelompok. Langkah-langkah pembelajaran yang sistematis dapat membentuk siswa belajar dengan efektif dan efisien.

Masalah pendidikan dan pengajaran merupakan masalah yang cukup kompleks dimana banyak faktor yang ikut mempengaruhinya. Salah satu faktor tersebut diantaranya adalah guru. Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar-mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar-

mengajar yang dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung kepada kelancaran interaksi antara guru dengan siswanya. Ketidak lancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikannya.

Karena pada hakekatnya proses belajar–mengajar adalah suatu proses komunikasi antara guru dan siswanya, proses komunikasi ini diwujudkan melalui penyampaian dan tukar menukar pesan dan informasi antara guru dan siswanya. Agar pesan atau informasi bisa diserap dan mudah dipahami oleh siswa, maka diperlukan sarana atau alat komunikasi. Adapun sarana atau alat yang digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses belajar mengajar disebut Media Pembelajaran.

Secara umum media mempunyai kegunaan yaitu : (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas; (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera; (3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar; (4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya; (5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama (Susilana dan Riyana 2009 : 9).

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton (dalam Susilana & Riyana 2009 : 9) yaitu : (1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar; (2) Pembelajaran dapat lebih menarik; (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; (4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek; (5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan;

- (6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan;
- (7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan;
- (8) Peran guru berubah kearah yang positif.

Media animasi menurut Schnotz & Lowe 2003 (dalam Munir, 2013:354) merupakan penggambaran dinamis yang dapat digunakan untuk membuat proses perubahan menjadi jelas bagi peserta didik. Media animasi memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan sesuatu yang rumit hanya dengan gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan melakukan fisualisasi maka materi yang di jelaskan dapat digambarkan. Selain itu animasi sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat bahan ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan, terutama dengan adanya teknologi interaktif, baik melalui perangkat komputer ataupun perangkat elektronik lainnya.

SMAN 1 Suwawa merupakan lembaga pendidikan formal di bawah naungan Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas), dimana lembaga pendidikan ini terakreditasi A. Fasilitas, sarana dan prasarana yang ada di lembaga pendidikan ini juga termasuk dalam kategori cukup lengkap. Jadi sudah wajar apabila tenaga pendidik yang ada disana menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk memperjelas materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas maupun kelebihan-kelebihan media animasi di atas, maka dipandang perlu untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media animasi dalam pembelajaran Geografi. Oleh karena itu peneliti tertarik

untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Lingkungan Hidup dan Pembangunan Berkelanjutan Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Suwawa**”.

1.2 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan animasi dengan menggunakan Software Macromedia Flash pada proses penyampaian pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada materi Lingkungan Hidup dan Pembangunan Berkelanjutan Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Suwawa

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi Macromedia Flash dengan media Microsoft Power Point pada materi Lingkungan Hidup dan Pembangunan Berkelanjutan Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Suwawa ?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi macromedia flash dengan media power point pada materi Litosfer siswa Kelas X SMA Negeri 1 Suwawa

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran khususnya media animasi terhadap Hasil

Belajar siswa pada materi materi Lingkungan Hidup dan Pembangunan Berkelanjutan siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Suwawa

2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai pengalaman dalam mempraktikkan penggunaan media animasi terhadap penguasaan materi materi Lingkungan Hidup dan Pembangunan Berkelanjutan siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Suwawa

1.5.2 Manfaat Praktis

- Untuk Siswa, penelitian ini dapat menumbuhkan motivasi positif terhadap siswa dalam mempelajari materi pembelajaran Geografi
- Untuk Guru, penelitian ini dapat memberikan masukan cara atau metode yang cocok dalam menyajikan materi agar mampu merangsang siswa untuk belajar. Serta dapat mengetahui sukses tidaknya penerapan pengajaran dengan menggunakan Multimedia khususnya animasi menggunakan Macromedia Flash terhadap pemahaman siswa dalam mempelajari pelajaran Geografi.
- Untuk Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak sekolah agar meningkatkan fasilitas belajar sebagai upaya meningkatkan kualitas peserta didik.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya ilmu mengenai penggunaan media pembelajaran khususnya media Animasi menggunakan Macromedia Flash yang dapat digunakan secara efektif.