

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang sedang berkembang untuk saat ini yaitu multimedia. Penggunaan multimedia merupakan kombinasi dari grafik, teks, suara, video, dan animasi. Objek dan keadaan yang sebenarnya yang tidak dapat dilihat langsung, dapat digantikan dengan penggunaan multimedia yang berupa penayangan teks, grafik, suara, video dan animasi (Wilkinson, 2009:34)

Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih baik. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia tidak hanya menggunakan kata-kata atau simbol-simbol verbal tetapi melibatkan teks, grafik, suara, video dan animasi sehingga dapat kita harapkan hasil pengalaman belajar yang diperoleh lebih berarti bagi siswa. Multimedia sebagai (Wiryokusumo, 2011:33).

Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu (*Morphing*). Media animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran (Salim, 2003: 24).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di sekolah SMP Triyasa Bandung melalui wawancara dengan salah satu guru biologi, bahwa metode yang digunakan pada saat pembelajaran materi ekosistem menggunakan metode ceramah bervariasi yang disertai diskusi dan observasi. Media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya materi ekosistem yaitu power point dan buku. Nilai ketuntasan kriteria minimal ( KKM) materi ekosistem yaitu 70 nilai rata-rata siswa pada materi tersebut cukup baik namun masih ada 20% siswa yang belum mencapai nilai KKM dari jumlah 31 siswa. Salah satu permasalahan tersebut harus di cari solusi supaya dapat melakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui kegiatan yang kreatif dan inovatif, salah satu penyajian materi biologi yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

Upaya untuk memudahkan siswa agar dapat memahami materi ekosistem dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik serta menjadikan siswa aktif dan memperoleh suatu pemahaman yang konkret tentang materi tersebut.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 3-4) mendefinisikan hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi belajar dan mengajar. Sudjana (2009 :3) juga mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar. Hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Seperti halnya untuk mendapatkan hasil belajar dalam pembelajaran pendidikan IPA siswa harus senantiasa mengikuti proses

pembelajaran yang diberikan oleh gurunya sehingga akan didapatkan hasil yang baik dalam akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya tentang pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA, diketahui bahwa media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, media animasi dapat menimbulkan respon positif bagi siswa selama proses pengamatan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Emy Siswanah (2013 : 10-12) tentang penggunaan media animasi dalam pembelajaran trigonometri. Diketahui bahwa penggunaan media animasi mampu merangsang kegiatan belajar siswa, membantu keefektifan proses pembelajaran.

Mempelajari materi ekosistem, terkadang banyak hal yang harus dipelajari siswa sekaligus dihafalkan. Hal ini yang membuat siswa sulit menerima materi yang disampaikan oleh gurunya. Oleh karena itu, seorang guru dituntut selain harus dapat menguasai materi juga diharapkan mampu mendesain proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas agar siswa mampu menyerap materi lebih baik

Berdasarkan uraian di atas maka akan diadakan Penelitian dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem (Penelitian Pada Siswa Kelas VII Smp Triyasa Ujung Berung ) penting dilakukan.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan media animasi pada materi ekosistem ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa media animasi pada materi ekosistem ?
3. Bagaimana pengaruh media animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi ekosistem ?
4. Bagaimana respon siswa pada pembelajaran dengan dan tanpa menggunakan media animasi ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah

1. Menganalisis hasil belajar siswa dengan media animasi pada materi ekosistem
2. Menganalisis hasil belajar siswa tanpa media animasi pada materi ekosistem
3. Menganalisis pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem
4. Menganalisis respon siswa pada pembelajaran dengan media animasi dan tanpa media animasi

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru sebagai masukan sebagai inovatif dalam penggunaan bahan ajar bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran siswa dalam hasil belajar
2. Bagi siswa, sebagai sarana media pembelajaran yang baru dalam proses meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran biologi
3. Bagi Penelitian, sebagai pengembangan tentang pengembangan bahan ajar dalam media pembelajaran Biologi

#### **E. Definisi Operasional**

Memperoleh persamaan persepsi tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka perlu dijelaskan dalam sebuah definisi Operasional istilah yaitu :

1. Penelitian ini tidak berfokus pada pengembangan ide, teori, atau gagasan, tetapi lebih berfokus pada penelitian penerapan media pembelajaran biologi
2. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam rangka untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran
3. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar.
4. Ekosistem adalah cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang hubungan makhluk hidup dan lingkungannya.

## F. Kerangka Berfikir

Kurikulum yang digunakan di SMP Triyasa yaitu kurikulum 2013 dimana muatan kurikulum pada setiap mata pelajaran dituangkan dalam kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi inti merupakan gambaran mengenai kompetensi, afektif, dan psikomotor. Sedangkan kompetensi dasar merupakan konten yang bersumber dari kompetensi inti dan kompetensi dasar ini menjadikan landasan dalam mengembangkan suatu materi pokok, kegiatan pembelajaran dan mencapai indeks indikator.

Penggunaan media animasi diharapkan dapat mendukung siswa agar dapat belajar dengan baik. Ketika proses belajar mengajar dibantu dengan media teknologi yang berkembang saat ini, maka diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.. Berdasarkan peneliti menemukan siswa yang tidak menggunakan media saat proses belajar berlangsung dan hanya dikendalikan oleh gurunya, ternyata dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan berada pada rata-rata di bawah KKM.

Pendekatan yang digunakan yaitu menggunakan 5 M yang menciptakan pembelajaran yang aktif. Tahapannya sebagai berikut :

1. Tahap mengamati
2. Tahap menanya
3. Tahap mengumpulkan informasi
4. Tahap mengasosiasikan

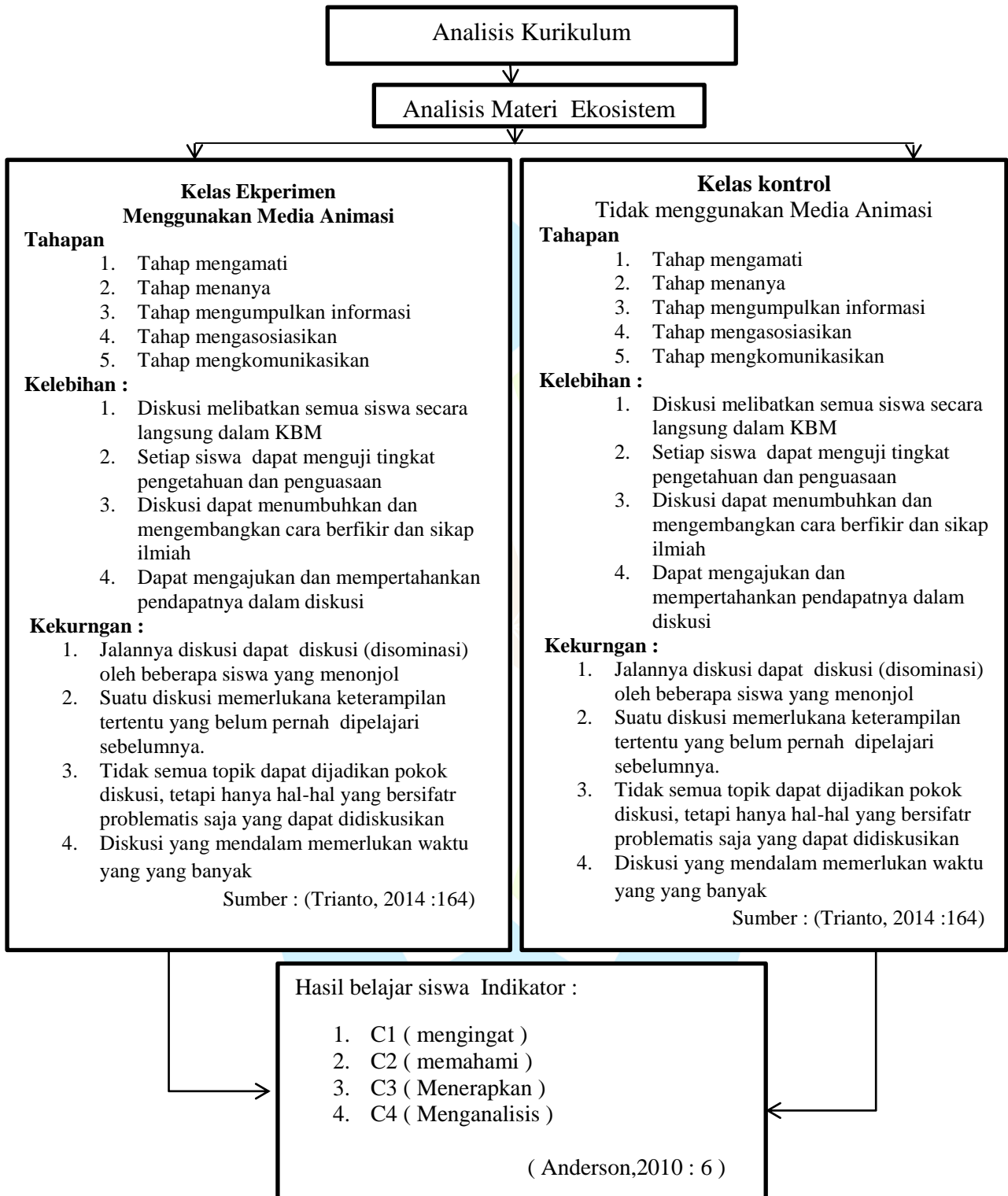
## 5. Tahap mengkomunikasikan

Metode/model 5 M ini memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut :

Kelebihan : 1). Diskusi melibatkan semua siswa secara langsung dalam KBM  
2). Setiap siswa dapat menguji tingkat pengetahuan dan penguasaan 3).  
Diskusi dapat menumbuhkan dan mengembangkan cara berfikir dan sikap ilmiah 4). Dapat mengajukan dan mempertahankan pendapatnya dalam diskusi

Kekurangan : 1). Jalannya diskusi dapat didominasi oleh beberapa siswa yang menonjol 2). Suatu diskusi memerlukan keterampilan tertentu yang belum pernah dipelajari sebelumnya. 3). Tidak semua topik dapat dijadikan pokok diskusi, tetapi hanya hal-hal yang bersifat problematis saja yang dapat didiskusikan 4). Diskusi yang mendalam memerlukan waktu yang banyak

Dengan demikian, maka permasalahan yang ada di SMP Triyasa pada mata pelajaran Biologi peneliti menyederhanakan dalam sebuah kerangka pemikiran, dapat dilihat dalam Gambar 1.1



**Gambar 1.1 Skema Berfikir Pengaruh media Pembelajaran Animasi**



## G. Hipotesis

Adapun hipotesis dasar yang diajukan sebagai berikut : “Media animasi berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi ekosistem ”.

Adapun hipotesis statistiknya dapat dirumuskan sebagai berikut :

$H_0$  : Penggunaan media animasi tidak berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem

$H_a$  : Penggunaan media animasi berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem

## H. Hasil - hasil Penelitian yang Relevan

Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Peningkatan dalam Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem berdasarkan eksplorasi ditemukan beberapa tulisan yang berkaitan dengan penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Sari dan Samawi (2014) tentang pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA. Diketahui bahwa media animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, media animasi dapat menimbulkan respon positif bagi siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Siswanah (2013), tentang penggunaan media animasi dalam pembelajaran trigonometri, diketahui bahwa penggunaan media animasi mampu merangsang kegiatan belajar siswa dan membantu keefektifan proses pembelajaran. Dalam peranan ini menurut Affandi dan Wibawanto (2011) hasil penelitiannya menyatakan

bahwa media animasi sangat diperlukan untuk memberikan kenyamanan bagi siswa dalam mempelajari sistem tubuh manusia apalagi media animasi tiga dimensi kerangka manusia untuk mata pelajaran IPA khususnya SMP menggunakan *Blender Game Engine* atau media animasi. Berdasarkan dari beberapa simpulan bahwa media animasi yang di kembangkan melalui animasi sangat efektif di bandingkan dengan menerapkan sisitem manual tanpa adanya penjelasan yang detail. Adapun dalam penelitian Affandi dan Wibawanto (2011) ini materi pokok adalah tentang tumbuhan yaitu tumbuhan lumut tumbuhan paku dan tumbuhan biji ,kemudian di tinjau dari keminatan siswa lebih cenderung untuk memeakai media animasi karna lebih menarik,dan lebih mudah untuk di pahami. Studi kasus Sekolah SMP Negeri Mataram.