

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu upaya yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003). Belajar memiliki tujuan tertentu karena merupakan bagian dari pendidikan. Tujuan dari pendidikan adalah mengubah anak dalam hal berpikir, merasa, berbuat dan mengubah kelakuan (Nasution, 2010). Perubahan pada diri seseorang sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dalam interaksi yang dilakukannya sehari-hari. Perubahan ini disebabkan oleh pengalaman-pengalaman yang dihadapinya, sehingga menimbulkan suatu modifikasi dari konsep yang telah dimiliki semasa kecil dan terus berkembang hingga dewasa (Dahar, 1989).

Hasil belajar yang menyebabkan perubahan perilaku dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, yakni strategi mengingat, strategi belajar, keterampilan memecahkan masalah, informasi verbal, keterampilan, prinsip, struktur pengetahuan, dan konsep. Diantara kategori tersebut, kategori konsep prinsip dan struktur pengetahuan (termasuk taksonomi dan hirarkinya), serta pemecahan masalah merupakan hasil belajar yang penting dalam ranah kognitif (Rustaman *et al.*, 2005). Dengan demikian, setelah mengalami proses belajar, siswa akan mendapatkan pengalaman baru, sehingga akan merubah beberapa perilaku sebagai hasil belajar.

Dewasa ini, perkembangan teknologi sangatlah pesat dan menyebabkan penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi salah satu hal yang penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar dapat terjadi suatu interaksi dalam komponen-komponen pendidikan didalamnya. Menurut Ali (2004) komponen utama tersebut meliputi: 1) siswa; 2) isi/materi pelajaran; dan 3) guru. Dalam interaksi antara ketiga komponen ini diperlukan berbagai pendukung, seperti metode, media, dan penataan lingkungan, sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Dalam menyampaikan pelajaran, telah diciptakan berbagai macam alat agar murid dapat lebih mudah memahaminya. Guru diupayakan dapat memupuk minat terhadap alat pengajaran elektronik *modern* dan berusaha untuk dapat menggunakan dan memanfaatkannya dalam proses belajar mengajar (Nasution, 2010). Salah satu alat pengajaran elektronik *modern* yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media berbasis komputer. Media berbasis komputer atau yang dikenal dengan istilah multimedia merupakan jenis media yang menggabungkan antara teks, kesan bunyi, vokal, musik, animasi dan video dengan *software* interaktif (Wahidin, 2006 dalam Aripin, 2011).

Pembelajaran di sekolah pada dasarnya bertujuan untuk memberikan arahan pada siswa agar siswa dapat memecahkan permasalahan dalam kehidupannya dengan mendorong berkembangnya kemampuan berpikir siswa. Hal ini dikemukakan juga oleh Sidharta dan Anwar (2003, dalam Solehudin, 2011) bahwa untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa, dapat dilakukan

dengan pembelajaran yang menekankan kepada kemampuan berpikir, misalnya pembelajaran yang berbasiskan pada pemecahan masalah agar siswa dapat berpikir secara kompleks. Berpikir kompleks atau berpikir tingkat tinggi dapat dilihat dari pengambilan keputusan, pemecahan masalah, berpikir kritis dan berpikir kreatif (Costa, 1985 dalam Solehudin, 2011).

Indonesia sebagai negara berkembang sangat membutuhkan tenaga kreatif yang mampu memberikan kontribusi bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian, serta kesejahteraan bangsa. Sehubungan dengan hal ini, alangkah lebih baik jika pendidikan di Indonesia lebih diarahkan pada pengembangan kreativitas peserta didik agar pada masa yang akan datang mampu memenuhi kebutuhan pribadi, masyarakat maupun negara (Munandar, 2009).

Dalam peranannya sebagai alat bantu proses pembelajaran, media animasi dapat membantu perubahan pada diri siswa. Hal ini tercermin pada beberapa penelitian mengenai media animasi yang disajikan pada Tabel 1.1, yakni didapatkan data bahwa dari penelitian sebelumnya, media animasi cukup membantu dalam proses belajar siswa sehingga menyebabkan perubahan pada siswa.

Tabel 1.1 Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Nama	Tahun	Judul	Kesimpulan
1	Siti Nafisah	2008	Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran Sistem Saraf terhadap Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Siswa SMA	Penggunaan media animasi pada pembelajaran sistem saraf berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dan penguasaan konsep siswa SMA
2	Dwi Yudono Prayogi	2009	Pengaruh Media Animasi terhadap Pemahaman Siswa pada Konsep Sistem Pertahanan Tubuh Manusia	Pemahaman siswa setelah pembelajaran menggunakan media animasi mengalami peningkatan

3	Trina Ambar Fitri	2010	Peranan Media Animasi terhadap Peningkatan Penguasaan Konsep Materi Reproduksi Manusia	Pembelajaran menggunakan media animasi membantu siswa dalam memahami materi sehingga siswa dapat menguasai materi yang diajarkan
---	-------------------	------	--	--

Berdasarkan studi pendahuluan, metode yang sering digunakan guru pada saat kegiatan belajar mengajar di sekolah pada mata pelajaran biologi adalah metode ceramah. Sementara itu, pada mata pelajaran biologi di kelas XI, materi yang diajarkan didominasi oleh materi yang bersifat abstrak atau sulit diamati secara langsung. Selain itu, materi biologi kelas XI membahas mengenai sistem fisiologis pada manusia berupa subjek visual yang sering melibatkan urutan kompleks dari peristiwa (O'Day, 2007). Terkait dengan sifat materi berupa subjek visual yang melibatkan urutan kompleks, mendorong peneliti untuk melakukan eksperimen dengan menggunakan media animasi sebagai alat bantu untuk melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar dan berpikir kreatif siswa. Materi yang dipilih adalah konsep sistem pernapasan terkait dengan sifatnya yang abstrak. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul: “Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Peningkatan Berpikir Kreatif Siswa pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia” yang merupakan objek penelitian dalam penyusunan skripsi. Dengan demikian akan diperoleh informasi mengenai bagaimana pengaruh penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar dan berpikir kreatif siswa kelas XI IPA.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: *“Bagaimanakah pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan peningkatan berpikir kreatif siswa pada konsep sistem pernapasan?”*

Rumusan masalah ini dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar dan peningkatan berpikir kreatif siswa pada konsep sistem pernapasan setelah menggunakan media animasi?
2. Adakah perbedaan rata-rata hasil belajar dan peningkatan berpikir kreatif siswa pada konsep sistem pernapasan antara pembelajaran dengan menggunakan media animasi dan konvensional?
3. Bagaimanakah tanggapan siswa mengenai penggunaan media animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran pada konsep sistem pernapasan terhadap hasil belajar dan berpikir kreatif siswa?
4. Bagaimanakah tanggapan guru mengenai pembelajaran dengan menggunakan media animasi terhadap hasil belajar dan berpikir kreatif siswa?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan menjadi lebih terarah, maka penelitian ini dibatasi pada masalah :

1. Pada kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media animasi dengan program *Macromedia Flash Professional™ 8.0*. Program tersebut berisi kumpulan materi, gambar dan media animasi mengenai sistem pernapasan manusia.
2. Pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media dengan program *Microsoft Power Point Enterprise™ 2007*.
3. Hasil belajar yang diukur adalah kemampuan ranah kognitif siswa berdasarkan taksonomi bloom yakni mulai dari jenjang C1 (menghafal), jenjang C2 (memahami) dan jenjang C3 (menerapkan).
4. Berpikir kreatif diarahkan kepada kemampuan siswa dalam menjelaskan konsep dan menerapkannya untuk mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari yang mencakup tiga domain berpikir kreatif yakni *Fluency* atau kemampuan berpikir lancar, *Elaboration* atau kemampuan berpikir memerinci dan *Evaluation* atau kemampuan berpikir menilai.
5. Siswa yang dimaksud adalah siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas yang mengambil program Ilmu Pengetahuan Alam yang belum mempelajari konsep sistem pernapasan manusia di Sekolah Menengah Atas sebelumnya.
6. Konsep pernapasan yang dimaksud adalah konsep sistem pernapasan yang terdapat pada manusia yang terdiri dari alat-alat pernapasan, mekanisme pernapasan, volume & kapasitas paru-paru, dan mekanisme pertukaran gas oksigen dan karbondioksida serta beberapa kelainannya.

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Memperoleh informasi mengenai pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar dan peningkatan berpikir kreatif siswa pada konsep sistem pernapasan manusia.
2. Memperoleh informasi mengenai respon siswa terhadap penggunaan media animasi yang digunakan saat proses pembelajaran pada konsep sistem pernapasan manusia.
3. Memperoleh informasi mengenai tanggapan guru terhadap penggunaan media animasi yang digunakan saat proses pembelajaran pada konsep sistem pernapasan manusia.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan praktis sebagai salah satu alternatif dalam upaya perbaikan pembelajaran, antara lain:

1. Bagi Siswa
 - a. Menemukan pola belajar baru bagi siswa dan menanamkan pola berpikir tingkat tinggi yakni berpikir kreatif yang diharapkan berimplikasi pada penemuan pola pemecahan masalah sehari-hari.
 - b. Membangun kesadaran penggunaan multimedia sebagai alternatif baru untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna bagi siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Guru
 - a. Memperoleh informasi tentang hasil belajar dan peningkatan berpikir kreatif dengan penggunaan multimedia, sehingga guru dapat terus mengembangkan inovasi dalam penggunaan multimedia sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Mendorong kesadaran pentingnya penggunaan multimedia untuk membangun suasana belajar dikelas agar proses pembelajaran dapat berorientasi kepada pengembangan keterampilan berpikir.

F. Asumsi

1. Animasi dapat mengilustrasikan dan menguraikan konsep biologi secara jelas dan efektif dibandingkan metode konvensional, diskusi atau kegiatan konvensional lainnya (Matray & Proulx 1995, dalam Rotbain, 2007).
2. Animasi dalam pengajaran yang dapat membantu siswa membangun hubungan antara kata dengan gambar dalam pembelajaran multimedia, dimana hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan penjelasan narasi bersamaan animasi mempunyai nilai yang lebih tinggi daripada siswa yang diberikan narasi atau animasi saja (Mayer & Anderson, 1991).

G. Hipotesis

Terdapat perbedaan hasil belajar dan peningkatan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol secara signifikan.