

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini peranan guru dapat digantikan dengan media instruksional baik yang berupa media cetak maupun non cetak, terutama media elektronik, misalnya: komputer internet, satelit komunikasi, rekaman video dan sebagainya (Dakir, 2004:81). Itulah sebabnya, guru harus mampu mengatasi hal tersebut dengan seefektif mungkin, agar hasil belajar siswa sesuai dengan harapan dan tuntutan perkembangan masa yang akan datang. Oleh karena itu pendidikan kimia harus mampu menghasilkan siswa yang cakap dalam kimia dan berhasil dalam menumbuhkan kemampuan berfikir logis, berfikir kritis, kreatif, inisiatif dan adaptif terhadap perubahan yang terjadi di masyarakat. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak, waktu dan lain-lain dapat diatasi dengan memanfaatkan media pendidikan (Arief, 2003). Dampak dari perbedaan itu mengakibatkan timbulnya sikap antipati siswa, sehingga jam belajar kimia menjadi saat yang membosankan, menjemukan, bahkan menakutkan (Sukiman, 2004).

Dewasa ini, penggunaan media audiovisual sebagai alat belajar sangat menguntungkan karena telah tersedia berbagai jenis *software* dan *hardware* yang memudahkan kita untuk mengintegrasikan komputer dengan peralatan elektronik lain seperti video, kamera dan instrumen laboratorium. Penggunaan laboratorium dalam pembelajaran diharapkan akan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, akan tetapi untuk mendapatkan hasil yang memuaskan dibutuhkan inovator yang terampil dan berpengalaman. Penghadiran gambar-gambar yang bergerak (animasi) dalam pendeskripsian konsep

kimia, di samping akan mengkonkritkan materi kimia yang bersifat abstrak, juga dapat menambah daya penguatan (*reinforcement*) serta dapat menambah minat dan perhatian siswa sepanjang proses belajar mengajar (Sadiman, 2006:19).

Di samping itu, pemakaian media pembelajaran visual dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan belajar (Hamalik, 1994). Oleh sebab itu perlu adanya suatu orientasi baru yang meliputi reformasi sasaran kimia ke arah perkembangan kemampuan berfikir. Kenyataannya di lapangan, masih ditemui bahwa pelajaran kimia masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan menjadi momok bagi peserta didik. Hal ini disebabkan oleh sejumlah besar materi ilmu kimia masih bersifat abstrak, harus diajarkan dalam waktu yang relatif terbatas.

Silitonga telah meneliti tentang⁴⁴ Efektivitas Media Audiovisual Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Pengajaran Sistem Koloid". Dari hasil penelitiannya diperoleh bahwa: a) untuk siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, Media audiovisual lebih efektif digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa jika dibandingkan dengan media non audiovisual; b) untuk siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, Media pembelajaran audiovisual juga lebih efektif digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa jika dibandingkan dengan media non audiovisual baik untuk data gabungan maupun untuk masing-masing sekolah; c) terdapat interaksi yang linear dan Signifikan antara motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa pada kelompok eksperimen baik untuk data gabungan maupun untuk masing-masing sekolah; d) media pembelajaran audiovisual lebih efektif digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa jika dibandingkan dengan

media non audiovisual baik untuk data gabungan maupun untuk masing-masing sekolah (Lisbeth, 2007).

Dengan melihat dan berusaha untuk mempelajari kegiatan yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya di atas. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat judul tentang **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI KOMPUTER TERHADAP PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN KESETIMBANGAN KIMIA”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa yang dicapai dengan menggunakan media animasi komputer?
2. Apakah hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media animasi komputer lebih baik dibandingkan tanpa media animasi komputer?
3. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi hasil belajar siswa?
4. Apakah dengan menggunakan media animasi komputer dapat meningkatkan minat belajar siswa?
5. Apakah dengan menggunakan media animasi komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penelitian lebih terarah dan terfokus, maka diperlukan adanya batasan masalah, antara lain:

1. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas XI IPA, dalam pelajaran kimia pada pokok bahasan kesetimbangan kimia.

2. Sekolah yang akan diteliti dibatasi pada 3 sekolah, yang terdiri dari 2 sekolah SMA Swasta dan 1 sekolah SMA Negeri. Dengan pertimbangan:
 - a. Guru bidang studi kimia minimal S1 Pendidikan Kimia dan memiliki keterampilan mengajar, baik dengan menggunakan media maupun tanpa media.
 - b. Memiliki jumlah kelas XI IPA minimal dua kelas.
 - c. Minimal 2 dari 3 sekolah yang memiliki media animasi komputer sebagai media pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa dibatasi pada ranah kognitif Taksonomi Bloom pada ranah $C_2 - C_5$. C_1 tidak dimasukkan ke dalam batasan hasil belajar karena dengan memahami $C_2 - C_5$ maka diharapkan dengan sendirinya siswa akan mengetahui materi kesetimbangan kimia, sedangkan C_6 tidak dimasukkan ke dalam batasan hasil belajar karena kemampuan peneliti di dalam menentukan instrument penelitian.
4. Media pembelajaran dibatasi untuk kelompok eksperimen menggunakan media animasi komputer sedangkan untuk kelompok kontrol menggunakan media non animasi komputer yakni dengan menggunakan buku, papan tulis, dan gambar.
5. Materi pelajaran terbatas pada pembelajaran kesetimbangan kimia.

1.4. Rumusan Masalah

Adapun, masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini akan dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah media animasi komputer dapat meningkatkan minat siswa?
2. Apakah media animasi komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa?

3. Apakah ada interaksi antara minat dan penggunaan media animasi komputer dalam meningkatkan hasil siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, dapat dijabarkan beberapa rencana tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah media animasi komputer dapat meningkatkan minat siswa.
2. Untuk mengetahui apakah media animasi komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Untuk mengetahui apakah ada interaksi antara minat dan media animasi komputer dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini, diharapkan dapat memerikan manfaat kepada tenaga pendidik atau guru yang bersifat teoretis dan praktis:

1. Secara teoretis, hasil penelitian diharapkan bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran bagi guru-guru, pengelola, pengembang dan lembaga-lembaga pendidikan dalam dinamika kebutuhan siswa, bahan masukan bagi sekolah sebagai bagian aplikasi teoretis dari teknologi pembelajaran, bahan perbandingan bagi peneliti yang lain, yang membahas dan meneliti permasalahan yang sama.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk memperluas wawasan guru, khususnya guru-guru kimia agar bisa menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan minat belajar siswa.

