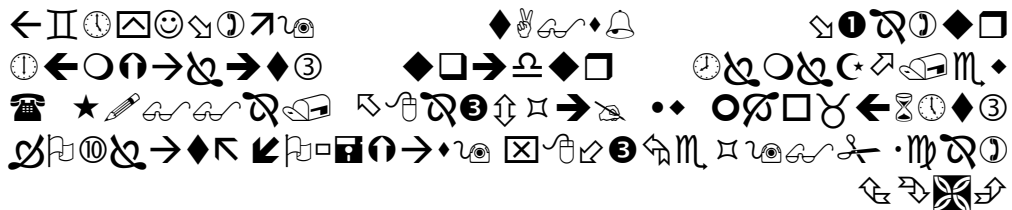


BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting dan mendasar dalam kehidupan. Perkembangan kreativitas sumber daya manusia merupakan syarat mutlak yang perlu ditingkatkan. Jalur yang tepat untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui jalur pendidikan. Usaha-usaha yang telah dilaksanakan pemerintah dalam meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui jalur pendidikan yaitu berupa pendidikan formal dan pendidikan non formal. Dalam pendidikan terjadi suatu proses pembelajaran, sebagaimana pada sebuah dalil Al-quran dijelaskan:

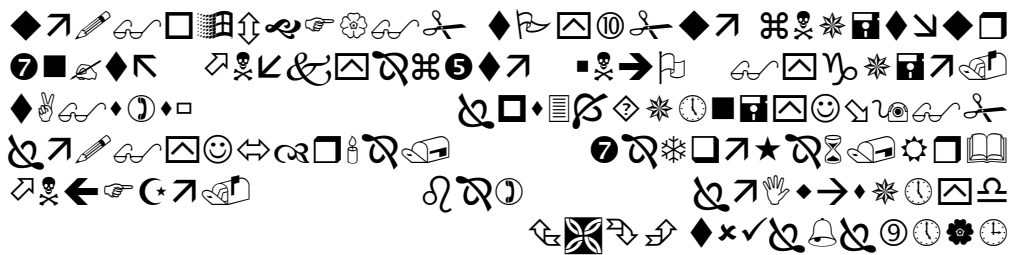


Artinya: “Dan ingatlah ketika Luqman berkata kepada anaknya, diwaktu ia memberi pelajaran kepadanya: “Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar”. (QS. Luqman: 13)¹

QS. Luqman: 13 menjelaskan bahwa yang pertama, orang tua wajib memberi pendidikan kepada anak-anaknya. Sebagaimana tugasnya, mulai dari melahirkan sampai akhir balik. Kedua, prioritas pertama adalah

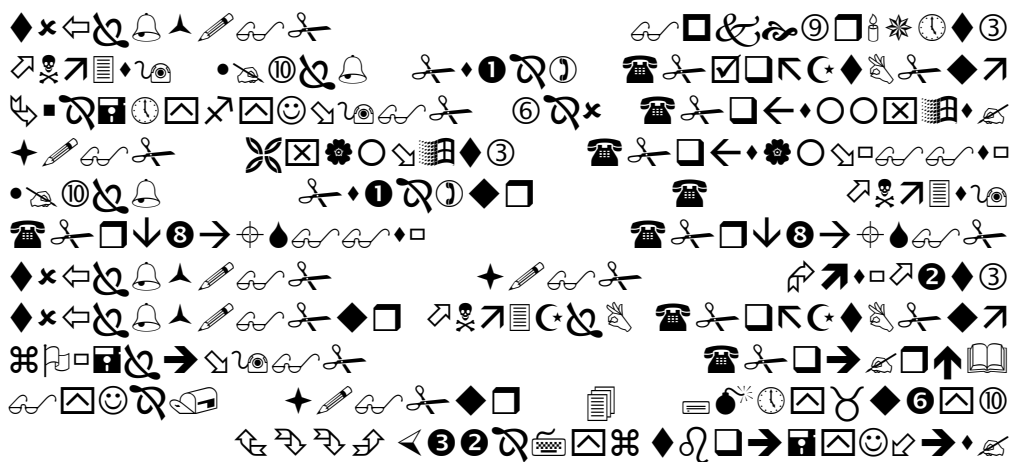
¹ Luqman [31]: 13

menanamkan aqidah dan ahklak. Ketiga, dalam mendidik hendaknya menggunakan pendekatan yang bersifat kasih sayang, sesuai makna seruan Luqman kepada anak-anaknya, yaitu “Yaa bunayyaa” (wahai anak-anakku).²



Artinya: dan dia mengajarkan kepada adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: “sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!” (QS. Al-Baqarah [2]: 31).

QS. Al-baqarah [2]: 31 menjelaskan proses pendidikan terhadap manusia terjadi pertama kali ketika Allah selesai menciptakan Adam as, lalu Allah SWT mengumpulkan tiga golongan mahluk yang diciptakan-Nya untuk melakukan proses belajar mengajar. Belajar sangatlah penting sebagaimana diisyaratkan pada Al-quran surat Al-Mujaadilah ayat ke11:



² <http://syamsul14.wordpress.com/2012/11/29/dalil-Al-quran-tentang-pendidikan/>

Artinya : “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan”.³ Ayat diatas mengisyaratkan bahwa belajar itu sangat penting, karena selain mendapatkan ilmu orang-orang yang belajar akan dimuliakan dan ditinggikan derajatnya oleh Allah.

حَقُّ الْوَالِدِ عَلَى وَالِدِهِ أَنْ يُحْسِنَ اسْمَهُ وَادَّبَهُ وَ أَنْ يُعَلِّمَهُ الْكِتَابَةَ وَ السَّبَّاحَةَ وَ الرَّمَايَةَ وَ أَنْ لَا يَرْزُقَهُ إِلَّا طَيِّبًا وَ أَنْ يُزَوِّجَهُ إِذَا أَدْرَكَ

Artinya: kewajiban orang tua kepada anaknya adalah memberi nama yang baik, mendidik sopan santun serta mengajari menulis, berenang, memanah, memberi makan dengan baik dan mengawinkannya jika anak telah mencapai dewasa. (HR. Hakim).⁴

HR. Hakim di atas menjelaskan bahwa dengan pengakuan islam terhadap adanya keragaman potensi yang dimiliki anak atau peserta didik sebagai sumber daya manusia potensial, maka konsep pendidikan, pengembangan keahlian dan keterampilan yang ditawarkan islam juga menjadi sangat bervariasi, yang pada intinya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik bersangkutan dalam rangka menghadapi masa depan.

³ Kementerian Agama RI, *Al Qur'an Dan Terjemah*, Jakarta: Muja'mma Al Malik, 1971, h. 910

⁴ Ahmad Syar'i, *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta: Pustaka Firdaus, 2005, h. 47.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal dan sebagai tempat berlangsungnya proses pendidikan, mengembangkan kepribadian, mengembangkan motivasi dan IPTEK, sehingga pendidikan merupakan tanggung jawab semua pihak, baik orang tua, masyarakat, maupun pemerintah dan guru. Permendiknas RI No. 41 tahun 2007 menyebutkan bahwa proses belajar pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.⁵ Beragam inovasi dalam pembelajaran dikembangkan, sering kali dikaitkan dengan suatu teori belajar tertentu atau mengantisipasi arah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa datang.⁶

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Model Palangka Raya adalah lembaga pendidikan formal yang turut mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan. MTsN 1 Model Palangka Raya memiliki sarana dan prasarana lengkap untuk menunjang PBM serta terdapat perangkat media pembelajaran yang memadai seperti LCD dan didukung internet.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap salah satu guru fisika di MTsN 1 Model, Kendala yang terjadi dalam pembelajaran di MTsN 1 Model diantaranya adalah ketuntasan hasil belajar

⁵ Badan standar nasional pendidikan, *PERMENDIKNAS RI NO.41 tahun 2007 tentang standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*, Jakarta : BSNP, h.6

⁶ Made Alit marjana, *kecendrungan pendidikan IPA*, bandung: Pusat Pengembangan Penataran Guru Ilmu Pengetahuan Alam , 2000, h. 1

fisika kelas VIII rata-rata sekitar 40% siswa nilainya belum tuntas, karena belum mencapai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 75.⁷

Peneliti memberikan beberapa pertanyaan terhadap para siswa kelas VIII-6 tentang kendala dan kesulitan saat belajar fisika pada pertemuan pertama sebelum PBM, siswa mengatakan kurang tertarik pelajaran fisika, pelajaran fisika banyak menggunakan rumus sehingga jika terdapat rumus yang dibalik mereka akan kebingungan, siswa masih kesulitan menghitung bilangan desimal jika terdapat dalam soal fisika, menyebabkan penguasaan konsep fisika mereka masih kurang sehingga berdampak pada ketuntasan hasil belajar.⁸

Fisika merupakan salah satu bidang studi yang dipelajari di sekolah menengah. Fisika juga merupakan disiplin ilmu yang mencakup banyak konsep dan proses suatu peristiwa abstrak, sehingga pada pembelajaran fisika dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep abstrak tersebut agar konsep tersebut menjadi jelas.⁹ Penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer seperti animasi masih kurang dikarenakan kendala waktu, contoh untuk pelajaran fisika terutama materi gaya sendiri hanya sekedar mendemonstrasikan seperti mendorong meja.¹⁰

Kemampuan media sebagai pengganti petunjuk tertulis pada materi memungkinkan visualisasi yang lebih nyata, sehingga dapat meningkatkan

⁷ Wawancara dengan Guru Fisika MTsN 1 Model Palangka Raya, 12 Maret 2014

⁸ Wawancara dengan para siswa dan siswi kelas VIII-6 MTsN I Model, 27 Agustus 2014

⁹ Djamarah Bahri S dan Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar* (edisi baru), Jakarta: Rineka Cipta, 2002, h.136

¹⁰ Wawancara dengan Guru Fisika MTsN I Model Palangka Raya, 2 April 2014

keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan penguasaan konsep dan motivasi belajar siswa pada suatu konsep.¹¹

Hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Zulkhaidir tentang penggunaan media animasi dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan serta motivasi, rangsangan dalam kegiatan belajar, memiliki daya tarik estetika, dan siswa akan lebih cepat dan mudah memahami terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru.¹²

Penggunaan *Adobe Flash CS3* untuk media pembelajaran memiliki kelebihan karena merupakan aplikasi untuk membuat animasi berbasis vektor dengan hasil akhir publish yang mempunyai ukuran lebih kecil dibandingkan pendahulunya *macromedia flash*.¹³ *Adobe Flash CS3* ini memiliki fitur *Action script 3.0* ini sudah di kembangkan sedemikian rupa hingga mencapai 10 kali lebih cepat dari pada generasi sebelumnya *action script 2.0* dalam pemrosesan data.¹⁴

Hasil Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Muhammad Hartanto, tentang pengaruh pemanfaatan program *adobe flash CS3* pada siswa fisika terhadap hasil belajar pada konsep energi bernuansa nilai, diperoleh kesimpulan terdapat perbedaan hasil belajar fisika siswa konsep energi

¹¹ Sabrhina Lina, *Upaya Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Berfikir Kreatif Siswa Melalui Media Animasi Pada Konsep System Ekskresi Manusia*, Bandung: UPI, 2011, hal. 4, t.d.

¹² Zulkhaidir, *Penerapan Media Animasi Menggunakan Macromedia Flash Pada Pokok Bahasan Zat Dan Wujudnya Kelas VII-2 semester 1 di MTsN-1 model Palangka Raya tahun 2010*, Skripsi, Palangka Raya: Stain Palangka Raya, 2010, t.d

¹³ Pinem Adelina, *Animasi Kinematika Gerak Lurus Dengan Adobe Flash Cs3 Professional*, Medan: Universitas Sumatera Utara, 2010, hal.7, t.d.

¹⁴ <http://animasianimasi.weebly.com/action-script-30.html> (online 20 Januari 2014)

bernuansa nilai melalui program *adobe flash CS3* dan respon siswa terhadap pemanfaatan program *adobe flash* adalah positif.¹⁵

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “***Penggunaan Media Animasi Adobe Flash Professional CS3 Materi Gaya pada Siswa Kelas VIII Semester I di MTsN 1 Model Palangka Raya Tahun Ajaran 2014/2015***”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini di susun sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam menggunakan media animasi *Adobe Flash Professional CS3* pada materi Gaya kelas VIII-6 semester 1 di MTsN I Model Palangka Raya?
2. Bagaimana ketuntasan belajar fisika siswa menggunakan media animasi *Adobe Flash Professional CS3* pada materi Gaya kelas VIII-6 semester 1 di MTsN I Model Palangka Raya?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pokok bahasan Gaya kelas VIII-6 semester 1 menggunakan media animasi *Adobe Flash Professional CS3* di MTsN I Model Palangka Raya?

C. BATASAN MASALAH

¹⁵ Muhammad hartato, *Pengaruh Pemanfaatan Program Adobe Flash Cs3 Pada Siswa Fisika Kelas VIII A dan VIII B Terhadap Hasil Belajar Pada Konsep Energi Bernuansa Nilai, Skripsi*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2011, t.d.

Penelitian ini agar memperoleh gambaran yang jelas mengenai masalah yang diteliti, maka perlu diberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan media animasi *adobe flash professional CS3* dalam proses belajar mengajar.
2. Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah materi gaya.
3. Guru yang mengajar materi gaya dengan menggunakan media animasi adalah sebagai peneliti.

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, sebagaimana yang telah diuraikan di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui aktivitas guru dalam menggunakan media animasi *Adobe Flash Professional CS3* pada materi Gaya kelas VIII-6 semester 1 di MTsN I Model Palangka Raya.
2. Mengetahui Ketuntasan belajar fisika siswa pada materi gaya kelas VIII semester 1 menggunakan media animasi *Adobe Flash Professional CS3* di MTsN 1 Model Palangka Raya.
3. Mengetahui Respon yang diberikan siswa setelah proses belajar mengajar menggunakan media animasi *Adobe Flash Professional CS3* pada pokok bahasan gaya kelas VIII semester 1 di MTsN I Model Palangka Raya.

E. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua yang ingin mengembangkan pembelajaran fisika di sekolah, diantaranya :

1. Memberikan gambaran tentang hasil belajar siswa menggunakan Media Animasi *Adobe Flash Professional CS3* pada materi pokok Gaya di kelas VIII semester 1 di MTsN I Model Palangka Raya.
2. Sebagai bahan masukan bagi peneliti untuk persiapan menjadi tenaga pendidik.
3. Sebagai bahan informasi dan bahan acuan bagi para peneliti selanjutnya untuk penelitian yang relevan.

F. DEFINISI KONSEP

Penelitian ini menggunakan beberapa istilah yang memerlukan batasan definisi. Batasan ini diperlukan agar pembahasan dalam penelitian tidak menyimpang dari konsep masalah yang ada, istilah-istilah itu sebagai berikut :

1. Animasi

Proses berubahnya ukuran atau bentuk suatu objek juga dapat disebut animasi.

Animasi merupakan suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seolah-olah hidup dan bergerak, yang terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi.¹⁶

2. Media

¹⁶ Puspitosari, *Animasi Grafis Dengan Adobe Flash CS5*, Yogyakarta: Skripta Media Interaktif, 2010, h.2

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.¹⁷ Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media menurut AECT adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan.

3. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.¹⁸ Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.¹⁹

4. *Adobe Flash Professional CS3*

Adobe Flash CS3 adalah program animasi populer berbasis vektor yang digunakan untuk membuat animasi dan aplikasi web interaktif.²⁰

5. Fisika

Menurut *Paul A. Tipler*, fisika adalah ilmu pengetahuan yang paling fundamental karena merupakan dasar dari semua bidang sains yang lain.

¹⁷ Djamarah Bahri S dan Zain Aswan, *Strategi Belajar Mengajar* (edisi baru), Jakarta: Rineka Cipta, 2002, h.136

¹⁸ Rodhatul Jennah, *media pembelajaran*, Banjarmasin: Antasari Press, 2009.h.2

¹⁹ Ibid.h.2

²⁰ Chandra, *7 jam belajar interaktif Flash CS3*, Bandung: Maxikom, 2012, h.1

6. Gaya

Gaya adalah suatu pengaruh pada sebuah benda yang menyebabkan benda mengubah kecepatannya.²¹

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

1. Bab I, merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian. Dalam latar belakang penelitian ini digambarkan secara global penyebab serta alasan-alasan yang memotivasi penulis untuk melakukan penelitian ini. Setelah itu, dirumuskan secara sistematis mengenai masalah penelitian yang akan dikaji agar penelitian lebih terarah. Kemudian dilanjutkan dengan tujuan dan manfaat penelitian serta definisi konsep untuk menghindari kerancuan dan mempermudah pembahasan dan terakhir dari bab pertama ini adalah sistematika pembahasan.
2. Bab II, memaparkan deskripsi teoritik yang menerangkan tentang variabel yang diteliti yang akan menjadi landasan teori atau kajian teori dalam penelitian yang memuat dalil-dalil atau argumen-argumen variabel yang akan diteliti.
3. Bab III, metode penelitian yang berisikan pendekatan dan jenis penelitian serta wilayah atau tempat penelitian ini dilakukan. Selain itu di dalam bab ketiga ini juga dipaparkan mengenai populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data agar data yang diperoleh benar-benar dapat dipercaya.

²¹ Tipler Paul, *Fisika Jilid IA*, Jakarta: Erlangga, 1998, h.91

4. Bab IV, membahas tentang deskripsi hasil penelitian hasil penelitian berupa analisis data.
5. Bab V, memaparkan pembahasan hasil penelitian dan kendala-kendala yang dihadapi selama penelitian.
6. Bab VI, penutup memuat kesimpulan terhadap permasalahan yang dikemukakan pada penelitian, saran-saran yang sifatnya membangun disertai daftar pustaka sebagai rujukan penelitian ini.