

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia. Pendidikan tidak diperoleh begitu saja dalam waktu yang singkat, namun memerlukan suatu proses pembelajaran sehingga menimbulkan hasil yang sesuai dengan proses yang telah dilalui. Sumber daya manusia yang berpendidikan akan mampu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Agama Islam sangat memperhatikan pendidikan untuk mencari ilmu pengetahuan karena dengan ilmu pengetahuan manusia bisa berkarya dan berprestasi, serta dengan ilmu ibadah seseorang menjadi sempurna. Begitu pentingnya ilmu, Rasulullah saw mewajibkan umatnya agar menuntut ilmu, baik laki-laki maupun perempuan.

Dalam sebuah sabda Nabi saw. dijelaskan:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Mencari ilmu adalah kewajiban setiap muslim. (HR. Ibnu Majah)¹

Hadits tersebut menunjukkan bahwa Islam mewajibkan kepada seluruh pemeluknya untuk mendapatkan pengetahuan. Yaitu, kewajiban bagi mereka untuk menuntut ilmu pengetahuan. Islam menekankan akan pentingnya pengetahuan dalam kehidupan manusia.

¹Muhammad Faiz Almath, *1100 Hadist Terpilih Sinar Ajaran Muhammad*, Jakarta: Gema Insani, 1991, h.206.

Menuntut ilmu tidak hanya terbatas pada hal-hal ke akhiratan saja tetapi juga tentang keduniaan. Jelaslah kunci utama keberhasilan dan kebahagiaan, baik di dunia maupun di akhirat adalah ilmu. Rasulullah saw. pernah bersabda:

وَمَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ ، وَمَنْ
أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Barangsiapa menghendaki kehidupan dunia maka dengan ilmu, dan barangsiapa yang menghendaki kehidupan akhirat maka dengan ilmu, dan barangsiapa yang menghendaki keduanya (kehidupan dunia dan akhirat) maka dengan ilmu.²

Perubahan zaman dan kemajuan sains dan teknologi menuntut sekolah mencari terobosan-terobosan baru agar sekolah tidak dalam posisi statis dikala menghadapi perubahan. Untuk itu, perlu adanya usaha-usaha yang dinamis dan inovatif ke arah peningkatan pendidikan secara terus-menerus dan berkesinambungan di sekolah.

Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pengajaran juga dapat membantu siswa membangkitkan pemahaman penyajian data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.³

Hasil wawancara dengan salah satu siswa kelas VII Mts Darul Ulum Palangkaraya, mereka memilih sekolah di MTs Darul Ulum karena tidak bisa

² An-Nawawi, “*Al-Majmu’ ‘ala Syarh al-Muhadzab*”, Kairo: Maktabah al-Muniriyyah, tt, Juz. 1 hlm. 40-41

³ Departemen Agama Islam RI , *Strategi Pengembangan*, h. 71

masuk disekolah negeri, karena nilai mereka tidak memenuhi syarat. Sehingga semangat belajar mereka sedikit menurun karena tidak biasa masuk sekolah yang mereka inginkan. Mengingat ini menyangkut semangat siswa dalam belajar sehingga guru dalam hal ini perlu menyiapkan cara mengajar, misalnya dengan menyiapkan media belajar yang tepat.

Penggunaan media juga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar dan siswa akan lebih cepat dan mudah memahami dan mengerti terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru.⁴ Pada mata pelajaran Fisika media sangat diperlukan untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas. Karena dengan menggunakan media, siswa akan lebih mudah untuk memahami konsep-konsep fisika dan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar fisika.

Media animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan. Salah satu keunggulan animasi adalah kemampuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Prinsip dari animasi adalah mewujudkan ilusi bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit pada kecepatan yang tinggi atau dapat disimpulkan animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak sehingga terlihat hidup. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan

⁴ Ahmad Sabri, *Strategi Bvc elajar Mengajar dan Micro Teaching*, Jakarta : Quantum Teaching, 2005, h 112.

memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat.

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.⁵

Madrasah Tsanawiyah Darul Ulum Palangka Raya adalah lembaga pendidikan formal yang turut mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan. MTs Darul Ulum Palangka Raya memiliki sarana dan prasarana lengkap untuk menunjang proses belajar mengajar serta terdapat perangkat media pembelajaran yang memadai seperti LCD dan Laboratorium komputer yang semuanya dalam keadaan bisa digunakan.

Peneliti memilih materi gerak karena sesuai dengan kompetensi dasar pada materi gerak yaitu menganalisis data percobaan gerak lurus beraturan dan gerak lurus berubah beraturan serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pernyataan ini menunjukkan bahwa untuk mempelajari konsep gerak lurus akan mudah dilakukan dengan menggunakan media animasi.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran fisika berupa animasi pada materi gerak lurus. Hal tersebut melatar belakang peneliti untuk mengambil judul “**Penerapan**

⁵ 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

Media Animasi Adobe Flash Pada Materi Gerak Terhadap Hasil Belajar Fisika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirincikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengelolaan pembelajaran guru terhadap penggunaan media pembelajaran menggunakan media animasi *adobe flash* pada materi gerak ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media animasi *adobe flash* pada materi gerak?
3. Bagaimana respon siswa setelah belajar menggunakan media animasi *adobe flash* pada materi gerak?

C. Batasan Masalah

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* dalam proses belajar mengajar.
2. Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah materi gerak.
3. Hasil belajar berupa hasil belajar kognitif.
4. Guru yang mengajar materi gerak dengan menggunakan media animasi adalah sebagai peneliti.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan penelitian yaitu:

1. Mendeskripsikan pengelolaan pembelajaran terhadap penggunaan media animasi pada proses belajar mengajar.
2. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada materi gerak setelah menggunakan media animasi yang telah dikembangkan.
3. Mengetahui Respon yang diberikan siswa setelah proses belajar mengajar menggunakan media animasi *adobe flash* pada pokok bahasan gerak.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan setelah memvisualisasikan gerak dengan menggunakan komputer sebagai media penelitian adalah:

1. Memberikan masukan bagi guru-guru fisika, tentang cara atau alternatif baru dalam penggunaan media pembelajaran fisika pada pokok bahasan gerak.
2. Sebagai informasi bagi sekolah dan lembaga pendidikan pada umumnya, untuk mengembangkan program pembelajaran khususnya fisika di sekolah.

F. Definisi Konsep

1. Media adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyimpulkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemajuan a sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.⁶

⁶ Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Jakarta : Quantum teaching, 2005, hal.112

2. Animasi merupakan suatu tampilan yang bergerak.⁷ Animasi dapat memberikan gambaran yang nyata proses atau fenomena fisika pada siswa.
3. Adobe Flash (macromedia flash) adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan desain yang professional.⁸

⁷ Andi Pramono, *Presentasi Multimedia Dengan Macromedia Flash*, Yogyakarta : Andi, 2004, h.101

⁸ TIM Litbang, *Seri panduan*, h.1