

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu sarana untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan pengajaran dan latihan bagi peranannya di masa mendatang. Dalam rangka untuk menyiapkan siswa melalui bidang pengajaran, maka pemerintah Indonesia mewajibkan seluruh warganya untuk memperoleh pendidikan yang layak dengan mewajibkan belajar 9 tahun. Pendidikan juga merupakan sarana yang penting dalam meningkatkan sumber daya manusia seperti dalam undang – undang sistem pendidikan nasional No. 20 pasal 3 tahun 2003 yang berisi mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kehidupan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesatuan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Selain itu dalam Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan

dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dari pernyataan tersebut maka pendidikan merupakan proses pembelajaran yang diarahkan kepada perkembangan peserta didik untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Perubahan dan perkembangan dalam setiap aspek kehidupan terus terjadi dengan cepat dan berlanjut termasuk dalam bidang pendidikan dan pembelajaran seperti perkembangan ilmu dan teknologi. Perkembangan yang terjadi terkait dengan teknologi komputer sebagai sumber belajar yang sangat potensial untuk menghubungkan peserta didik dengan sumber belajar. Dengan hal ini guru harus mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam persiapan, pelaksanaan, instrument dan strategi asesmen dalam pembelajaran.

Pendidikan berpengaruh dalam peningkatan kualitas SDM. Di sekolah dengan segala aspek pembelajaran sangat menentukan keberhasilan pendidikan karena interaksi yang terjadi di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung menjadi tolak ukur dari hasil belajar siswa. Guru merupakan komponen penting dari tenaga kependidikan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru diharapkan mampu memahami tentang bagaimana pengelolaan pembelajaran. Guru harus bisa merencanakan, melaksanakan dan memberi evaluasi terhadap pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga

tujuan dari pembelajaran bisa tercapai. Pengelolaan pembelajaran tidak hanya berupa pengaturan kelas, fasilitas fisik dan rutinitas, menciptakan suasana kelas yang kondusif akan tetapi juga mampu mengolah media yang digunakan dalam pembelajaran dengan baik dan benar.

Dengan majunya arus teknologi dan informasi membawa perubahan perkembangan media pembelajar, baik dari media yang sederhana seperti media grafis yang hanya berupa gambar atau tulisan, audio, visual, animasi, dan media yang berbasis komputer seperti media animasi macromedia flash 8. Macromedia flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaan proyek yang dibangun dengan flash, bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek lainnya. Flash dirancang dan dikembangkan untuk membuat presentasi, aplikasi dan beberapa karya multimedia interaktif pekerjaan yang dapat dilakukan flash meliputi: animasi, video, presentasi, dan aplikasi lainnya. Aplikasi dalam flash dapat menggunakan elemen-elemen seperti gambar atau foto, suara, video, dan special efek. Oleh sebab itu penggunaan macromedia flash dalam pembelajaran IPA sangat cocok digunakan untuk memperjelas konsep – konsep IPA yang abstrak menjadi lebih konkrit. Dengan bantuan animasi macromedia flash siswa lebih mudah memahami materi karena dengan animasi konsep – konsep pelajaran disampaikan secara sistematis, berurutan, tampilannya pun terlihat nyata. Dengan

pembelajaran berbasis animasi mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Al – Irsyad Pemalang yang mana sekolah tersebut menggunakan pembelajaran berbasis animasi tanggapan siswa yang kurang antusias terhadap pembelajaran yang dilakukan selama ini. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk mengetahui lebih dalam bagaimana pengelolaan pembelajaran IPA dengan media animasi di SMP AL – Irsyad Pemalang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPA berbasis animasi di SMP Al – Irsyad Pemalang?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPA berbasis animasi di SMP Al- Irsyad Pemalang?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran IPA berbasis animasi di SMP Al – Irsyad Pemalang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran IPA berbasis animasi di SMP Al – Irsyad Pemalang.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPA berbasis animasi di SMP Al – Irsyad Pemalang.

3. Untuk mendeskripsikan evaluasi pembelajaran IPA berbasis animasi di SMP Al – Irsyad Pemalang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretik

Secara teoritik penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang manajemen pendidikan. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan acuan bagi penelitian - penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pimpinan sekolah, para guru dan seluruh warga sekolah.