

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelajaran fisika di sekolah masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran, guru mengajarkan fisika langsung kepada konsep tanpa mengkaitkannya terlebih dahulu dengan aplikasi yang terjadi. Sedangkan kegiatan belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar tersebut terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa ketika guru menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa di kelas. Materi pelajaran yang diberikan guru akan kurang memberikan dorongan (motivasi) kepada siswa bila penyampaiannya menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang kurang tepat.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung, didapatkan bahwa pembelajaran materi listrik dinamis masih disampaikan dalam bentuk yang abstrak. Metode yang sering digunakan adalah metode ceramah. Sementara media yang digunakan hanya media sederhana seperti gambar. Padahal dari hasil wawancara dengan salah satu guru fisika di sekolah tersebut diketahui bahwa SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung telah memiliki sarana multimedia termasuk fasilitas laptop dan LCD yang memungkinkan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran,

namun guru belum mampu mengkombinasikan media pada pembelajaran fisika.

Akibat dari penggunaan media yang kurang optimal tersebut diduga berdampak terhadap rendahnya hasil belajar kognitif yang diperoleh siswa. Berdasarkan hasil ujian semester siswa kelas X semester ganjil SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2011 – 2012 diketahui bahwa rata-rata nilai ujian semester yang diperoleh siswa adalah 56,25. Nilai rata-rata tersebut belum memenuhi Standar Ketuntasan Belajar Minimum (SKBM) yang telah ditetapkan pada sekolah ini, yaitu \square 65.00.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran sehingga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman karena menyajikan informasi secara menarik dan terpercaya. Selain itu media pembelajaran juga dapat memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran khususnya materi listrik dinamis adalah menggunakan media pembelajaran kombinasi animasi multimedia dan *power point*, sehingga tidak hanya cukup dengan menggunakan media-media sederhana seperti spidol, papan tulis, dan gambar dalam proses penyampaiannya Hal ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Media pembelajaran berbasis kombinasi animasi multimedia dan *power point* dapat dijadikan alternatif media dalam proses pembelajaran. Oleh

karena itu, telah dilakukan penelitian mengenai “Perbandingan Hasil Belajar Fisika Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kombinasi Animasi Multimedia dan Power Point Berbasis keterampilan Proses Sains”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah adakah perbedaan rata-rata hasil belajar fisika siswa pada pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kombinasi animasi multimedia dan *power point* berbasis keterampilan proses sains?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar fisika siswa pada pembelajaran dengan media pembelajaran kombinasi animasi multimedia dan *power point* berbasis keterampilan proses sains.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah.

1. Dapat mengetahui hasil belajar fisika siswa terhadap suatu materi belajar dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran kombinasi animasi multimedia dan *power point*.
2. Dapat mengetahui media pembelajaran yang lebih baik untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan hasil belajar siswa.
3. Dapat menjadi alternatif baru bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas untuk meningkatkan hasil belajar.
4. Sebagai penambahan wawasan ilmu pengetahuan bagi peneliti dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti serta pengetahuan lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk membatasi penelitian ini dan memberikan arah yang jelas, maka ruang lingkup penelitian ini adalah .

1. Media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kombinasi animasi multimedia yaitu program *PhET* yaitu program simulasi untuk mengembangkan fenomena fisika.

2. Media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *power point* yaitu program yang digunakan untuk presentasi yang terdiri dari teks, gambar, warna serta animasi-animasi.
3. Hasil belajar yang dibatasi pada ranah kognitif dan psikomotorik.
4. Objek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2011/2012
5. Materi yang dibelajarkan dalam penelitian ini adalah materi pokok Listrik Dinamis.