

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia. Berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan di sekolah banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Hasil belajar adalah suatu tolak ukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah kriteria ketuntasan belajar (KKB) yang ditentukan oleh satuan pendidikan. Sehingga KKM yang berlaku di sekolah tentu berbeda-beda. Permasalahannya adalah hampir semua siswa dari suatu sekolah tidak bisa mencapai KKM. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Persada pada kelas X dengan KKM mencapai nilai 65. Ketentuan ini menuntut guru untuk berusaha lebih keras agar siswanya berhasil dalam mencapai nilai KKM yang telah ditentukan.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Namun, kebanyakan guru jarang atau bahkan tidak pernah menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran, di mana banyak faktor kendala yang dihadapi guru, seperti faktor sarana dan prasarana, kurang pahaminya guru mengoperasikan media tersebut, sehingga membuat guru selalu melakukan proses pembelajaran secara konvensional.

Fisika merupakan salah satu cabang dari Ilmu Pengetahuan Alam yang penting untuk diajarkan sebagai mata pelajaran tersendiri di jenjang SMA. Tujuan dari penyelenggaraan mata pelajaran fisika dimaksudkan sebagai wahana untuk melatih dan mendidik para siswa agar dapat menguasai pengetahuan, konsep, dan prinsip fisika, memiliki kecakapan ilmiah, kritis dan mampu bekerjasama dengan orang lain. Materi fisika pada penelitian ini adalah gerak. Gerak merupakan mata pelajaran fisika yang dipelajari oleh kelas X.

Pemilihan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran fisika di sekolah sangat diperlukan oleh guru, dan pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa bisa lebih bermakna. Media pembelajaran pada saat ini telah berkembang dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang melahirkan media berbasis komputer, sehingga perlu dikembangkan media animasi simulasi. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian di SMA Persada yang berjudul “Pengaruh Persepsi Siswa mengenai Media Animasi Simulasi Fisika terhadap Hasil Belajar Siswa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah pada penelitian ini adalah ”bagaimanakah pengaruh persepsi siswa mengenai media animasi simulasi fisika terhadap hasil belajar?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui pengaruh persepsi siswa mengenai media animasi simulasi fisika terhadap hasil belajar

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

Bagi Guru:

1. Penerapan media animasi simulasi diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dan variasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran fisika di sekolah, dapat melaksanakan pembelajaran efektif dan efisien dalam pembelajaran fisika.
2. Penerapan media animasi simulasi dapat digunakan menjadi salah satu tolak ukur hasil belajar fisika.

Bagi Siswa:

1. Penerapan media animasi simulasi dapat melihat hasil yang telah dicapai dan dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik.
2. Penerapan pembelajaran fisika menggunakan media animasi simulasi dengan materi gerak dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan.
3. Penerapan pembelajaran fisika menggunakan media animasi simulasi dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Pemahaman gambaran penelitian perlu diberikan penjelasan terhadap istilah-istilah untuk membatasi rumusan masalah yang diteliti dan agar penelitian yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian, yaitu:

1. Persepsi siswa adalah Sudut pandang siswa yang berbeda terhadap suatu objek, faktor-faktor yang mempengaruhi perbedaaan sudut pandang itu adalah objek yang dipersepsi, alat indra, susunan syaraf, pusat susunan syaraf, dan perhatian.
2. Media animasi simulasi adalah alat bantu media komputer yang berupa program analisis proses gambar suatu kejadian yang sedang terjadi.
3. Hasil belajar adalah suatu hasil perubahan tingkah laku dari siswa yang dapat diukur, dinilai dan dievaluasi oleh guru dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti hanya pada aspek kognitif saja berupa lembar tes soal dengan bentuk pilihan jamak.
4. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Persada Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013.
5. Materi pokok dalam penelitian ini adalah gerak.