

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan masyarakat (Purwanto, 2002). Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Prestasi belajar peserta didik dapat dilihat berdasarkan hasil belajar dari peserta didik itu sendiri. Prestasi belajar peserta didik di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari peserta didik tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar peserta didik yang kurang efektif, sehingga menyebabkan peserta didik kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru atau pendidik. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang efisien bagi peserta didik. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran sehingga peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana nyaman dan kondusif bagi peserta didik untuk mengikuti kegiatan

pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Jika tujuan pembelajaran berhasil dicapai maka akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Seiring berjalannya perkembangan teknologi, media pembelajaran sekarang menjadi bervariasi. Ada 3 jenis media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru yaitu media visual, media audio dan media audio visual.

Salah satu contoh media audio visual adalah media animasi. Media animasi merupakan media pembelajaran berbasis audio visual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar sekaligus. Media pembelajaran berbasis audio visual ini dapat menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan mempermudah penyampaian materi (Karsidi, 2018).

Setelah memperhatikan manfaat dari media pembelajaran di atas, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran audio visual berupa animasi yang dibuat dalam bentuk video. Keuntungan menggunakan media animasi diantaranya adalah media animasi yang merupakan penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, gambar, grafik dan suara menjadi satu kesatuan penyajian, proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Berdasarkan observasi dan pengalaman yang dilalui oleh peneliti selama melaksanakan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SMPK Sta. Familia Sikumana, Kupang, diketahui bahwa dalam proses pembelajarannya masih dominan mendengarkan penjelasan guru dikelas dan media

pembelajaran yang digunakan juga tidak bervariasi, sehingga peserta didik merasa bosan dan malas untuk menyimak materi yang disampaikan oleh guru, dan hal ini sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik tersebut.

Penggunaan media video animasi akan membantu efektivitas proses pembelajaran, materi yang disajikan dalam bentuk animasi akan menarik perhatian peserta didik dalam menyimak pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan memperoleh hasil yang baik pula.

Hal ini ditunjukkan oleh hasil-hasil penelitian yang diperoleh peneliti terdahulu, antara lain hasil penelitian yang dilakukan oleh Yunita (2017) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, adapun penelitian lain yang mendukung yaitu menurut Utami dkk., (2021) bahwa pembelajaran yang menggunakan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, hal ini ditunjukkan perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 71,88 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 52,17.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul : **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII Pada Materi Pemanasan Global di SMPK Sta. Familia Sikumana, Kupang Tahun Ajaran 2021/2022”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

“Apakah media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada materi pemanasan global di SMPK Sta. Familia Sikumana, Kupang Tahun Ajaran 2021/2022?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII pada materi pemanasan global di SMPK Sta. Familia Sikumana, Kupang tahun ajaran 2021/2022.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik, dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru mengenai media video animasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

Sebagai sarana mengembangkan diri dalam mengatasi masalah pembelajaran yang dialami peserta didik dan membantu memperbaiki kualitas pembelajaran melalui media pembelajaran berupa video animasi.