

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan termasuk ke dalam sektor penting dalam pembangunan di setiap negara, sebagai usaha untuk mencerdaskan bangsa dan menaikkan kualitas sumber daya manusia. Di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pada Bab I pasal 1 disebut bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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” (Habe & Ahiruddin, 2017).

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang mengalami perkembangan sepanjang zaman pun menjadi pendorong akan pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi untuk berbagai tujuan, termasuk proses belajar mengajar. Begitu pun dengan iringan berkembangnya zaman, guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran dengan lebih kreatif dan inovatif. Belajar dengan metode ceramah tanpa menggunakan media massa dianggap kurang menarik dan dinilai monoton. Dalam hal ini, peran media pembelajaran sangat krusial dalam pembentukan proses belajar mengajar yang menunjang kualitas. Media-media tersebut menghasilkan proses belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan. Ada banyak bentuk media pembelajaran, salah satunya adalah media video animasi, yang saat ini sedang berkembang.

Djamarah dan Zain (dalam Handayani, 2010) menjelaskan bahwa alat bantu dapat digunakan untuk bahan ajar yang dianggap sulit dan rumit sehingga daya serap anak didik terhadap bahan pelajaran tersebut pun meningkat dan menjadi efektif. Salah satu alat bantu untuk meringankan keresahan anak didik dalam pemahaman konsep dan prinsip dalam proses belajar mengajar ini adalah media video animasi.

Dari hasil observasi awal peneliti saat wawancara langsung kepada guru mata pelajaran geografi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Soreang, disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik belum sesuai sepenuhnya dengan apa yang diharapkan. Hal ini disebabkan tidak sedikit peserta didik kelas XI IPS yang nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 74. Metode yang digunakan guru bersifat konvensional artinya terbatas dengan ekspositori sehingga peserta didik pun menjadi kurang semangat karena merasa bosan. Selain itu, guru kurang menggunakan media yang variatif dalam pembelajaran.

Dari peneliti terdahulu, terbukti bahwa media audio visual berbentuk video animasi dalam penyampaian materinya efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang berhasil sesuai tujuan. Penelitian yang dilakukan oleh (Sukma, 2017) diantaranya bertujuan untuk mengetahui aktivitas selama proses pembelajaran antara peserta didik dan guru, mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan video animasi dalam proses belajar mengajar, dan untuk mengetahui sejauh mana pencapaian hasil belajar peserta didik yang menggunakan video animasi pada materi laju reaksi. Hasil memperlihatkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan video animasi mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar para peserta didik, aktivitas peserta didik, serta respon peserta didik kelas XI SMAS Babul Maghfirah.

Berdasarkan penjabaran diatas, melalui media video animasi, peserta didik dapat dengan leluasa menyimak kembali materi-materi yang masih belum dipahami juga menciptakan suasana belajar yang hidup dan nyata, yang mana hal ini mempermudah peserta didik karena materi yang disajikan tampak langsung dilihat oleh mata. Hal mendasar dalam efektivitas pembelajaran adalah keaktifan peserta didik saat proses belajar berlangsung, wawasan peserta berdasarkan hasil belajar, skro atau nilai peserta didik melalui tes pada kelas eksperimen terhadap peran media video animasi.

Merujuk pada uraian latar belakang tersebut, peneliti merasa bahwa penting skali untuk melakukan penelitian dengan menetapkan judul penelitian :

“PENGARUH EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 SOREANG”.

Aylika Rizkia Putri, 2023

PENGARUH EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 SOREANG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, berikut adalah uraian identifikasi masalah untuk penelitian ini.

1. Kurangnya perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran geografi.
2. Kurangnya penggunaan media pada mata pelajaran geografi.
3. Orientasi pembelajaran geografi di sekolah yang masih menekankan kepada metode ceramah dan hafalan.
4. Kegiatan pembelajaran yang tidak memberikan rangsangan belajar yang efektif serta efisien.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dirumuskankan rumusan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dengan sesudah menggunakan media video animasi pada pembelajaran geografi yang efektif di kelas XI IPS dengan materi mitigasi bencana alam?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dengan sesudah tanpa menggunakan media video animasi pada pembelajaran geografi yang efektif di kelas XI IPS dengan materi mitigasi bencana alam?
3. Apakah ada perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, berikut adalah uraian dari tujuan penelitian ini.

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dengan sesudah penggunaan media video animasi pada pembelajaran geografi yang efektif di kelas XI IPS dengan materi mitigasi bencana alam.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dengan sesudah tanpa penggunaan media video animasi pada pembelajaran geografi yang efektif di kelas XI IPS dengan materi mitigasi bencana alam.

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi hasil berupa manfaat-manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi penelitian selanjutnya, serta menambah dan mengembangkan pengetahuan mengenai bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh efektivitas pembelajaran menggunakan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 1 Soreang.
- b) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam rangka memberikan sumbangan pemikiran bagi Kepala Sekolah, Guru dan Peserta didik. Selain itu, dapat dijadikan pula sebagai bahan untuk mengembangkan ide-ide baru untuk meningkatkan aktivitas dan antusias peserta didik
- c) Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pemanfaatan media video animasi pada mata pelajaran di sekolah, khususnya mata pelajaran geografi, sehingga solusinya pun dapat dicari. Selain itu, juga diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan acuan bagi peneliti lainnya yang ingin melakukan penelitian dengan permasalahan yang sama.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menyamakan pengertian antara peneliti dengan pembaca, diperlukanlah definisi operasional. Berdasarkan penelitian yang berjudul *“Pengaruh Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1*

Aylika Rizkia Putri, 2023

PENGARUH EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 SOREANG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Soreang” ini maka, peneliti menyusun definisi operasional dengan batasan-batasan pembahasan agar kesalahpahaman penafsiran tidak terjadi dan lebih merujuk.

Berikut peneliti uraikan batasan-batasan setiap variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Video Animasi

Parameter efektivitas dalam pembelajaran merupakan batasan-batasan cakupan wilayah pengajaran yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Tolak ukur pembelajaran yang efektif dapat menggunakan empat indikator berikut.

- 1) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran baik.
- 2) Aktivitas peserta didik selama pembelajaran baik.
- 3) Respon peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran positif.
- 4) Hasil belajar peserta didik tuntas secara klasikal. Dengan syarat aspek ketuntasan belajar terpenuhi.

2. Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Geografi

Suprijono dalam (Purwono, 2018) menjelaskan bahwa pola-pola perubahan pemikiran, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan merupakan bentuk dari hasil belajar. Hasil belajar yang diperoleh dari penelitian ini yaitu diukur melalui pengerjaan soal posttest pada akhir pembelajaran. Hasil belajar ditentukan dengan indikator berikut:

- 1) Peserta didik mampu mencapai nilai KKM pada tes yang diberikan dengan benar.
- 2) Peserta didik mampu mencapai nilai KKM pada tugas yang diberikan dengan tepat.
- 1) Peserta didik mampu mendapatkan nilai afektif dengan kategori baik.

1.7 Struktur Organisasi Penelitian

Skripsi dengan judul “Pengaruh Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Soreang” terdiri dari lima bab dengan masing-masing pembahasan sebagai berikut:

Aylika Rizkia Putri, 2023

PENGARUH EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 SOREANG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB I Pendahuluan : Berisi latar belakang masalah seperti gambaran secara umum mengenai permasalahan yang terjadi terkait penggunaan media pembelajaran, hasil belajar, rumusan masalah, tujuan serta manfaat penelitian.

BAB II Tinjauan Pustaka : Berisi tentang berbagai pendapat dan teori dari penelitian sebelumnya sebagai landasan penulisan. Serta berfungsi untuk memperkuat teori ilmiah yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian : Berisi lokasi penelitian, metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, diagram alir penelitian dan diagram alir pengembangan media.

BAB IV Hasil, Temuan dan Pembahasan : Berisi tentang hasil temuan yang didapat selama kegiatan penelitian yang memuat pelaksanaan penelitian, proses pengolahan data, pembuatan instrument penelitian, dan melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dalam penelitian ini.

BAB V Penutup : Berisi bagian akhir dari penelitian yang terdiri dari kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang dibuat oleh peneliti berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian.