

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia, pada umumnya pendidikan adalah suatu proses untuk menciptakan generasi muda untuk memegang peran penting di masa mendatang. Pendidikan menjadi salah satu kebutuhan seorang manusia karena setiap manusia pasti membutuhkan Pendidikan, dimana Pendidikan di mulai bahkan sebelum seorang anak lahir yaitu sejak masa kandungan, setelah lahir dan sampai seorang manusia berhenti berpikir. Pendidikan merupakan cahaya penerang yang menuntun manusia dalam menentukan arah, tujuan dan makna kehidupan ini (Nasution, 2016).

Pembelajaran yang berkualitas menceritakan adanya lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik dapat melakukan kontrol terhadap pemenuhan kebutuhan emosionalnya, melakukan pilihan-pilihan yang memungkinkannya terlibat secara fisik, emosional, dan mental dalam proses belajar, serta lingkungan yang memberinya kebebasan menentukan pilihan belajar sesuai dengan kemampuan dan kemauannya. Hingga saat ini, pembelajaran masih berlangsung sangat konvensional dan berpusat pada guru. Hal ini tentu sangat berlawanan dengan karakteristik kualitas pembelajaran yang di harapkan yang pada gilirannya akan berpengaruh terhadap rendahnya mutu pendidikan (Angreiny, et all. 2020).

Pada saat ini pendidikan dihadapkan dengan tantangan yang sangat serius untuk menciptakan ketertarikan belajar peserta didik. Salah satu pokok permasalahan dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini nampak pada hasil belajar peserta

didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Situasi ini merupakan hasil kondisi pembelajaran yang belum bisa menyentuh ranah dimensi peserta didik, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu. Dalam arti yang lebih substansional, proses pembelajaran hingga saat ini masi di dominasi oleh guru.

Peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar memerlukan adanya pendorong atau motivasi tertentu agar proses belajarnya dapat mencapai prestasi belajar sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar proses kegiatan pembelajaran menghasilkan proses interaksi antara guru dan siswa yang baik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik (Kahfi, et all. 2021).

Media yang dimaksud adalah media “*Audio visual*”. Media ini biasa disebut juga sebagai media video. Video merupakan madia yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling Bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Berdasarkan uraian tersebut, ditemukan Teknik pembelajaran yang efektif, aktif, kreatif, dan menyenangkan adalah dengan menggunakan media “*audio visual*” (Prasetia. 2016)

Dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru mata pelajaran fisika SMAN 5 Kendari pada tanggal 10 Januari 2023, terdapat beberapa hal-hal penting yang masih perlu untuk ditingkatkan dalam pembelajaran fisika, baik berkaitan dengan guru maupun siswa. Hal yang dimaksud adalah pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, seperti media pembelajaran fisika

berupa slide presentasi, video animasi dan sebagainya. Pemanfaatan media seperti ini dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga berdampak pada hasil belajarnya. Sedangkan sumber masalah pada siswa terlihat dari kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Jika suatu materi disajikan dengan media dalam bentuk yang lebih menarik maka kemungkinan besar peserta didik lebih mudah mengerti, mudah mengingat dan dapat melahirkan ide-ide yang baik. Seperti yang kita ketahui pada saat ini peserta didik lebih tertarik pada kemajuan teknologi pada gadget, yaitu banyak menonton film animasi dan bermain game. Dengan demikian sekurang-kurangnya dapat menggunakan teknologi yang ada merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan agar pembelajaran fisika lebih menarik bagi siswa dan yang terpenting dapat merubah pola pikir peserta didik tentang fisika.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti sehingga peneliti mengangkat judul penelitian yaitu *“Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Kendari”*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Keterbatasan dalam mengkonstruksi konsep fisika sehingga siswa belum bisa menemukan sendiri pengetahuan barunya, hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran

2. Kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana oleh guru untuk membantu proses pembelajaran yang kurang aktif.
3. Pembelajaran fisika yang dianggap sulit dan membosankan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 5 Kendari.
2. Subjek penelitian adalah kelas XI MIPA.
3. Materi yang diajarkan adalah Gelombang Mekanik.
4. Media yang diterapkan adalah Video Animasi.
5. Hasil belajar dalam aspek kognitif dengan level kognitif C1 (Mengingat), C2 (memahami), C3 (Menganalisis), dan C4 (Menganalisis).

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran fisika berbasis video animasi di SMA Negeri 5 Kendari?.
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar fisika sebelum perlakuan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMA Negeri 5 Kendari?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar fisika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran di SMA Negeri 5 Kendari?

4. Apakah terdapat perbedaan pada hasil belajar fisika kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah perlakuan pembelajaran di SMA Negeri 5 Kendari?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan penerapan pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran fisika berbasis video animasi di SMA Negeri 5 Kendari.
2. Menganalisis perbedaan hasil belajar fisika sebelum perlakuan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMA Negeri 5 Kendari.
3. Menganalisis perbedaan hasil belajar fisika antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran di SMA Negeri 5 Kendari.
4. Menganalisis perbedaan antara hasil belajar fisika kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah perlakuan pembelajaran di SMA Negeri 5 Kendari.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, untuk mengetahui efektifitas pembelajaran fisika dengan menggunakan media audio visual berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa dan untuk menambah wawasan tentang media pembelajaran yang dapat diterapkan di masa depan.
2. Bagi siswa, siswa dapat termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual, menarik perhatian dan

meningkatkan kreatifitas anatar siswa agar lebih mudah memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat.

3. Bagi guru, dapat membantu guru fisika dalam usaha mencari bentuk pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, dan untuk mengembangkan kreativitas belajar mengajar di sekolah sehingga tercipta suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa..
4. Bagi sekolah, sebagai masukan dan sumbangan pemikiran dalam memanfaatkan media pembelajaran. Dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran di kelas.
5. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan referensi baik yang bersifat mengkaji ulang ataupun penelitian selanjutnya yang bersifat relevan dengan penelitian ini.

1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman judul maka perlu dijelaskan kata-kata kunci sebagai berikut:

1. Media audio visual merupakan media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman meliputi media yang dapat dilihat dan didengar. Sesuai dengan namanya media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadi penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal.
2. Video animasi merupakan alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar bergerak seperti hidup sedangkan animasi dapat

memberi objek, dapat bergerak, dan dapat mengubah bentuk, ukuran dan warna.

3. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar siswa dalam pelajaran Fisika masih sangat bervariasi, ada yang memuaskan, sedang, dan kurang memuaskan .
4. Pembelajaran fisika merupakan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan hasil belajar fisika. Selanjutnya dalam pembelajaran fisika, terdapat beberapa unsur yang harus dijadikan pertimbangan dalam merancang kegiatan pembelajaran. Unsur-unsur tersebut mencakup rasa ingin tahu, metode ilmiah, fakta, teori, dan aplikasi.

