

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di era modern merupakan kebutuhan primer bagi setiap individu. Keberadaannya tidak hanya sebagai alat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara signifikan, tetapi juga berperan penting dalam membangun peradaban bangsa dan menjadi ujung tombak dalam melestarikan nilai-nilai kehidupan masyarakat.(Fitriah et all.,2019)

Salah satu mata pelajaran penting di SMP adalah IPA. Tujuan pembelajaran IPA pada kurikulum 2013 menurut Permendikbud Nomor 58 (2014) adalah agar siswa memiliki berbagai kemampuan, salah satunya menguasai konsep dan prinsip IPA serta mempunyai keterampilan mengembangkan pengetahuan dan sikap percaya diri.(Partiwi, N.I, 2020) Penilaian dalam kurikulum 2013 meliputi seluruh aspek pembelajaran, yaitu sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Penilai ini didasarkan pada hasil belajar siswa dan bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan.(Ikhsan, Komara, 2018) Kemampuan siswa untuk berpikir dan bertindak adalah bagian dari kompetensi keterampilan. Sebagai contoh, kompetensi pengetahuan mencakup kemampuan siswa untuk mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, sintesis dan mengevaluasi, serta kegiatan praktek, produk, proyek.(Kurniati, 2019)

Pembelajaran Konvensional adalah model pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru. Guru bertindak sebagai sumber pengetahuan dan penyampai materi, sedangkan siswa menjadi penerima informasi. Dalam model ini, guru lebih banyak berbicara dan menjelaskan materi, sedangkan siswa pasif dan hanya menerima informasi. Hal ini dapat menyebabkan kurangnya keaktifan dan interaksi dalam proses belajar mengajar. (Ari,Wibawa, 2019). Namun, pembelajaran IPA di SMP Dr.wahidin masih memiliki beberapa tatangan. Pertama, pembelajaran IPA masih cenderung berpusat pada guru (teacher centered). (Yasiro et all., 2021) sehingga siswa tidak terlatih untuk berpikir kritis dan kreatif. Kedua, budaya

pembelajaran yang masih pasif, di mana siswa hanya mencatat dan mengingat informasi, tanpa melakukan eksplorasi dan investigasi.(Dewi et all., 2022) Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan pembelajaran IPA yang dapat mempersiapkan ssiwa untuk melek IPA dan teknologi, kiritis, kreatif, dan mampu berpikir logis. Pembelajaran IPA harus berorientrasi pada siswa, di mana siswa tidak lagi berperan pasif, tetapi aktif dalam proses belajar melalui pengalaman langsung. (Supadma et all., 2019)

Penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam dunia pendidikan telah menarik perhatian para pendidik dan peneliti yang ingin memanfaatkan potensinya.(Hasmirati, 2023) Animasi memiliki daya tarik visual yang kuat karena mampu menyajikan konten abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa.(Afrilia et all., 2022) Penggunaan gambar bergerak pada animasi memungkinkan visualisasi konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal atau statis. Interaktivitas animasi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran, seperti mengklik, menyorot atau memilih opsi yang memungkinkan eksplorasi mandiri.(Yuliansah, 2018) Salah satu untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan menggunakan media video animasi. Video animasi dapat membantu siswa memahami konsep IPA yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, video animasi dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya. (Yudiyanyo et all., 2020) yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran Inquiry Training.(Sunami et.,all 2021)

Penerapan model pembelajaran Inquiry Training bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan intelektual dan keterampilan lainnya, seperti mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban.(Azizah, Rosdiana, 2022) Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar memanfaatkan berbagai sumber informasi dan mengolahnya sendiri. (Carlucy et all., 2018) Inquiry Training juga merangsang siswa untuk berpikir kritis, analitis dan sistematis dalam mencari jawaban dari berbagai masalah (Muliani, Wibawa, 2019)

Dari beberapa permasalahan di atas tentang hasil belajar siswa yang tidak maksimal dan sulit di mengerti atau di pahami dalam mata pelajaran IPA, Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Training* dengan menggunakan Video Animasi terhadap hasil belajar IPA Siswa SMP** ”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: Bagaimanakah hasil Analisis Pengaruh model Pembelajaran *Inquiry Training* dengan menggunakan video animasi terhadap hasil belajar IPA Siswa SMP Swasta Dr. Wahidin Sudiruhusodo Medan.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Metode yang digunakan adalah Independent- Sample Test menggunakan aplikasi pengolahan data SPSS
2. Pengujian data menggunakan *Uji Kolmogrov Smirnov*
3. Pengujian data menggunakan *Uji levene statics*
4. Data yang digunakan adalsah Siswa/i SMP Swasta Dr. Wahidin Sudiruhusodo Medan

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitan ini dilakukan untuk mengetahui hasil pengaruh Video Animasi terhadap hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Inquiry Training*

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa belajar dengan model pembelajaran *Inquiry Training* dapat meningkatkan kemauan untuk belajar lebih giat. Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi siswa/i dan menambah minat belajar IPA dengan menggunakan Video Animasi dalam sistem pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelajaran IPA