BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia ialah pendidikan, karena melalui pendidikan masyarakat dapat membangun peradaban yang lebih tinggi dan maju. Seiring waktu, teknologi telah berkembang mengikuti berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Peran teknologi informasi dalam dunia pendidikan membawa perubahan pada proses dan metode pembelajaran. Metode pembelajaran konvensional mengharuskan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan pengajar agar bisa mendapatkan materi pembelajaran. Di era digital, pendekatan seperti ini menjadi kurang efektif. Pendidikan harus beradaptasi dan tumbuh seiring dengan perubahan zaman, cara berpikir serta kebutuhan yang cepat, praktis, dan kreatif.

Media pembelajaran adalah suatu alat dalam menyampaikan informasi pembelajaran, sehingga dapat mendorong pemikiran dan minat siswa dalam belajar [3]. Penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan dan mengembangkan minat baru dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang dibawakan oleh guru terlalu monoton dan membosankan sehingga tidak sedikit dari para siswa yang kurang minat dalam belajar IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan cenderung kurang memahami karena tidak ada hiburan yang membuat para siswa merasa senang dalam belajar. Sehingga para guru perlu meningkatkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, salah satu mediana ialah menggunakan video animasi. Pembelajaran IPA dengan menggunakan teknologi audio-visual dapat mendorong minat siswa terhadap pembelajaran IPA dan memperluas pengetahuan secara realistis dan konkrit.

Video animasi adalah jenis audio visual yang dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan cara yang praktis dan kreatif [4]. Video animasi juga merupakan kumpulan gambar bergerak dengan suara yang dikemas dengan cara yang menarik dan mengandung berbagai informasi [5]. Salah satu pelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi adalah pelajaran IPA.

Mata pelajaran IPA pada siswa SMP (Sekolah Menengah Pertama) adalah penggabungan dari materi Biologi, Fisika, serta Kimia yang sebagian besar

isinya terdiri dari pemahaman konsep dan hafalan rumus-rumus dalam istilah asing, sehingga hal tersebut merupakan tantangan bagi para guru untuk membuat siswanya mampu menghafal dan memahami materinya. Oleh karena itu, video animasi digunakan sebagai media pembelajaran agar membuat siswa lebih semangat dan mudah memahami isi materinya.

Berdasarkan uraian dari diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “ANALISIS PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR IPA DENGAN METODE STATISTIK UJI (TEST T) DI MTS BABUL ‘ULUM.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis membuat perumusan masalah:

1. Bagaimana perancangan video animasi sebagai media pembelajaran IPA pada siswa SMP?
2. Apakah Ada Pengaruh video animasi Terhadap peningkatan hasil belajar Siswa?

1.3 Batasan Masalah

1. Penelitian ini diselenggarakan di sekolah Madrasah Tsanawiyah Babul ‘Ulum.
2. Menggunakan metode Statistik Uji T (Test T) dengan aplikasi perangkat lunak SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*).
3. Data penelitian ini diperoleh dari hasil pemaparan video animasi dan data yang diambil dari hasil setelah pembelajaran menggunakan video animasi.
4. Analisis data difokuskan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi.
5. Penggunaan teknologi yang akan digunakan fokus pada pengolahan dan menganalisis data menggunakan perangkat lunak.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pembuatan video animasi sebagai media pembelajaran IPA pada siswa SMP?
2. Untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

1. 5. 1. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang menggunakan Metode Statistik Uji T (Test T) dengan aplikasi SPSS.
2. Memberikan pemahaman secara menyeluruh tentang pengelolaan data mengenai hasil belajar siswa menggunakan Metode Statistik Uji T (Test T) dengan SPSS.

1. 5. 2. Manfaat Praktis

1. Memberikan informasi dan masukan terhadap penggunaan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa untuk perbaikan dan pengembangan video animasi yang lebih bagus dan bermanfaat.
2. Dapat memperbaiki pengalaman pengguna dalam belajar dengan menggunakan video animasi agar pembelajaran menjadi efektif dan efisien.