

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Kemajuan dalam dunia pendidikan saat ini sudah sangatlah pesat, apalagi ditambah dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih sekarang ini. Pendidikan adalah hal yang terpenting dalam masa depan dan kehidupan seseorang pada saat ini, dimana pendidikan ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk perilaku dan kepribadian setiap individu siswa agar menjadi manusia yang beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, memiliki keterampilan dan berakal.

Menurut Permendikbud No.22 Tahun 2016 mengatakan bahwa mengatur tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, termasuk perencanaan pembelajaran yang mencakup penyusunan silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan penggunaan media pembelajaran yang relevan untuk memastikan proses pembelajaran yang interaktif dan efektif (website pendidikan). Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dimana kegiatan ini paling pokok secara keseluruhan karena Pendidikan membuat manusia berusaha dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang sedang terjadi dalam akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses belajar menjadi kunci untuk kesuksesan pendidikan agar proses belajar menjadi berkualitas (Megawanti et al., 2020).

Penggunaan juga pemanfaatan teknologi elektronik atau teknologi yang canggih berbasis multimedia ini bisa merubah kondisi atau suasana yang terlihat

berbeda pada aktifitas pembelajaran serta bisa membantu para peserta didik agar lebih aktif ikut berpartisipasi didalamnya (Widya Suci, 2020). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik untuk di berikan kepada siswa agar terjadi proses mendapatkan ilmu pengetahuan dan penguasaan terhadap apa yang disampaikan pendidik. Adanya penggunaan media video animasi ini dalam pembelajaran dapat mengembangkan kreatifitas dan ide-ide dalam berfikir dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Menurut menurut Alfian Tanjung (2023) Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan kegiatan yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar yang dapat menambah pengetahuan dan menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya, tujuan dari penggunaan media video animasi dalam pembelajaran yaitu pembelajaran lebih menarik yang dapat menumbuhkan hasil belajar siswa dan juga memberikan kemudahan bagi siswa untuk lebih mudah memahami materi yang akan diajarkan sehingga dapat mempengaruhi atau meningkatkan hasil belajar siswa.

Media video animasi adalah salah satu dari beberapa media yang dianggap dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Media video animasi juga sangat memudahkan siswa dalam belajar, serta membuat siswa menjadi lebih aktif dan siswa akan mendapat nilai tuntas dalam belajar (Aini, Nur, Rizki Zuliani, and Candra Puspita Rini, 2021). Media video animasi sangat membantu dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi, karena

dengan adanya media yang sesuai pada materi pembelajaran, maka ini akan membuat guru dapat mengajar secara efektif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran video animasi yang didalamnya terdapat tampilan yang memadukan antara audio dan visual. Media video animasi merupakan salah satu media yang efektif yang dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara berkesan hidup dalam sebuah dimensi baru pembelajaran sehingga ini dapat membantu siswa saat belajar. Media video animasi sangat bermanfaat bagi siswa maupun guru dalam mengajar, media video animasi juga ini memiliki potensi yang cukup besar jika digunakan dalam proses pembelajaran. Manfaat media video animasi dapat memberikan pengalaman secara tidak langsung dan memudahkan siswa dalam penjelasan yang bersifat konkrit.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 2 april di SMP Negeri 1 Rantepao saat mengamati di sekolah adanya permasalahan yang ditemukan, dimana faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yaitu siswa bermain saat pembelajaran berlangsung dan kurang serius dalam menerima pembelajaran. Oleh karena itu peneliti beranggapan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran video animasi ini dapat membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran di dalam kelas, karena dimana dalam video animasi ini pembelajaran tidak akan membosankan karena memiliki template yang menarik sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar maka hasil belajar siswa meningkat.

Alasan peneliti memilih tempat ini adalah karena berdasarkan hasil pengamatan peneliti disekolah masih ada beberapa kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran senibudaya. Peneliti mengamati masih menggunakan metode berupa

buku paket yang sering dilakukan guru dalam proses pembelajaran dan ini peneliti merasa metode ini di rasa sangat membosankan sehingga kegiatan pembelajaran kurang aktif atau pasif. Alasan dari siswa selama ini pembelajaran yang digunakan ini kurang kreatif dan bervariasi dalam metode proses pembelajaran sehingga hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaranya dalam proses pembelajaran.

Sifat seperti ini tentu membuat banyak siswa sangat sulit memahami materi dalam pembelajaran khususnya pelajaran senibudaya. Sehingga sebagian besar siswa menganggap senibudaya adalah mata pelajaran yang biasa-biasa karena tidak termasuk dalam ujian nasional. Karena persepsi negatif ini banyak siswa yang tidak menyukai senibudaya. Hal ini bisa dilihat pada hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan yang masih sangat rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dalam materi menggambar model, mendorong peneliti untuk dilakukannya penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran video animasi mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Rantepao. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep menggambar model. Sehingga dapat memberikan kesan kepada siswa sehingga materi dapat diingat lebih lama selain itu dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kurangnya penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran karena guru belum memanfaatkan media video animasi dalam proses pembelajaran. Ini dapat menjadi masalah karena media video animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas konsep yang kompleks, dan membuat materi lebih menarik.

Media video animasi ini juga media yang efektif untuk menyampaikan informasi, kemungkinan ada kekurangan dalam penggunaannya. Mungkin ada kebutuhan untuk mengevaluasi jenis video yang digunakan, durasi, atau cara penyampaian agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, ini dapat menghambat efektivitas pembelajaran dan membatasi potensi pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah ini agar guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mereka dan memaksimalkan penggunaan teknologi dalam proses pendidikan.

Dalam kasus di mana guru belum memanfaatkan media video animasi dalam proses pembelajaran dan masih kurang yang memakai media video animasi dapat ini diusulkan agar dapat melakukan pelatihan agar bisa fokus pada penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dan pengetahuan mendalam tentang media video animasi. Menyediakan dukungan yang berkelanjutan bagi guru-guru yang mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan media video animasi. Menyediakan sumber daya *online* seperti video tutorial, artikel, dan contoh-contoh penggunaan media video animasi dalam pembelajaran.

Sumber daya ini dapat diakses oleh guru-guru secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep, dan pertukaran ide-ide dan pengalaman, guru-guru dapat belajar satu sama lain dan merasa lebih percaya diri dalam menerapkan teknologi ini dalam praktik pembelajaran mereka. Dengan mengimplementasikan solusi-solusi ini secara holistik, diharapkan guru-guru akan lebih mampu menerapkan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Dengan menguasai keterampilan-keterampilan ini, guru dapat memanfaatkan media

video animasi secara efektif dalam pengajaran senibudaya, membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks, dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka perlu diangkat sebuah judul penelitian tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni budaya Kelas VIII di SMP Negeri 1 Rantepao.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka perlu adanya rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni budaya Kelas VIII di SMP Negeri 1 Rantepao?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan Media Pembelajaran Vidio Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni budaya Kelas VIII di SMP Negeri 1 Rantepao.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian pada Pada Mata Pelajaran Seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 1 Rantepao, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait.

Maka hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam:

1. Manfaat teoritis

- a. Memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Rantepao.
- b. Sumber informasi bagi setiap peneliti dan mengetahui bagaimana peran pentingnya sebuah media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah:

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan disekolah dalam bidang teknologi melalui media yang telah di kembangkan.
- 2) Sekolah juga akan memiliki contoh media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Rantepao.
- 3) Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan didalam dan diluar kelas.

b. Bagi Guru

- 1) Dengan adanya media video animasi ini, guru dapat dengan mudah menarik dan memfokuskan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan dengan baik.
- 2) Menambah referensi atau sumber pengetahuan mengenai perkembangan dalam penggunaan media video animasi.

- 3) Menjadi acuan untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif.

c. Bagi Siswa

- 1) Dengan penggunaan media pembelajaran video animasi ini, siswa dapat lebih aktif dan fokus saat proses pembelajaran berlangsung serta suasana kelas akan menjadi lebih hidup.
- 2) Siswa di SMP Negeri 1 Rantepao dapat memahami materi dan terbantu dalam penggunaan media pembelajaran video animasi.
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa

d. Bagi Penelitian

- 1) Dapat digunakan sebagai bahan atau sumber data untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran video animasi di sekolah menengah pertama.
- 2) Untuk meningkatkan hasil belajar dan melibatkan peneliti dalam penggunaan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Rantepao.
- 3) Dapat memberikan ilmu pengetahuan yang baru, sebagai referensi
- 4) serta penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk penelitian lebih lanjut mengenai hal yang relevan.