

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Di zaman modern seperti sekarang ini, ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat dipisahkan dari keseharian kita. Teknologi dibuat dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan manusia. Perkembangan teknologi memiliki dampak yang positif dan negatif. Salah satu dampak positifnya, yaitu dapat meningkatkan mutu pendidikan, sehingga pembelajaran di kelas tidak hanya berfokus pada LKS/Buku Paket saja dan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang dipelajari.

Menurut Arsyad (2014) media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang baik, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran akan memudahkan siswa dalam belajar.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dapat berupa multimedia. Menurut Rusman (2013), pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Video animasi merupakan video yang dibuat dari kumpulan gambar yang disusun berurutan sehingga terlihat seperti bergerak. Gambar-gambar ini

bisa berupa karakter kartun, objek, atau bentuk lain yang dibuat untuk menjelaskan sesuatu.

Penggunaan video animasi pada pembelajaran fisika dapat membantu siswa memahami materi yang seringkali sulit dijelaskan dengan teks atau gambar saja. Materi usaha dan energi seringkali sulit dibayangkan oleh siswa karena melibatkan gaya, gerak, dan perubahan energi yang tidak mudah ditemukan secara langsung. Dengan menggunakan video animasi, siswa dapat melihat langsung bagaimana usaha yang dilakukan suatu benda agar berpindah/ bergerak, dapat membedakan energi potensial dan energi kinetik.

Penggunaan video animasi muncul karena guru dan peneliti melihat bahwa banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi fisika, baik untuk materi usaha dan energi. Dapat buktikan dengan nilai UAS tahun ajaran 2024/2025. Pada kelas X-1 rata-rata nilai 79.03, kelas X-2 nilai rata-rata 72,56, kelas X-3 nilai rata-rata 76.12. Dengan nilai KKM 75. Tanpa bantuan visual siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menghubungkan materi usaha dan energi dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Usaha dan Energi”. Penelitian ini bertujuan agar dalam pembelajaran dengan menggunakan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan pemahaman siswa pada materi usaha dan energi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan penggunaan video animasi pada pembelajaran fisika materi usaha dan energi kelas X SMAN 2 Tana Toraja?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan video animasi pada pembelajaran fisika materi usaha dan energi kelas X SMAN 2 Tana Toraja.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar siswa dengan penggunaan video animasi pada pembelajaran fisika materi usaha dan energi kelas X SMAN 2 Tana Toraja
2. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan video animasi pada pembelajaran fisika materi usaha dan energi kelas X SMAN 2 Tana Toraja

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian penelitian yang relevan bagi para peneliti yang lain.

2. Manfaat praktis

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat, yaitu:

a. Bagi penulis

Menambah wawasan dan keterampilan penulis khususnya dalam penelitian penggunaan video animasi dalam pembelajaran fisika.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber dalam pengembangan pembelajaran dalam kelas tentang penggunaan video animasi dalam pembelajaran fisika.

c. Bagi siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan prestasi, menambah pengetahuan, mengembangkan wawasan, dan mengeluarkan ide secara terbuka.

E. Definisi Operasional

1. Video animasi

Video animasi adalah video yang dibuat dari kumpulan gambar yang disusun berurutan sehingga terlihat seperti bergerak. Gambar-gambar ini bisa berupa karakter kartun, objek, atau bentuk lain yang dibuat untuk menjelaskan sesuatu.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keberhasilan siswa kelas X SMAN 2 Tana Toraja dalam memahami dan menguasai materi usaha dan energi yang diukur melalui tes awal dan tes akhir.

3. Respon siswa

Respon siswa adalah respon yang diberikan oleh siswa pada saat belajar, respon ini dapat berupa minat belajar siswa atau antusias siswa saat pembelajaran berlangsung.