

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan media pembelajaran animasi telah menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan. Animasi adalah teknik visual yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan informasi dan konsep secara dinamis. Penggunaan animasi dalam pembelajaran telah mendapatkan perhatian lebih karena kemampuannya untuk menjelaskan konsep yang kompleks, meningkatkan hasil belajar siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif.

Awal penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat ditemukan dalam film-film pendidikan dan presentasi audiovisual di sekolah-sekolah pada era awal sinema. Namun, dengan majunya teknologi komputer dan perangkat lunak animasi, penggunaan media pembelajaran animasi semakin meluas dan berkembang. Animasi digital memberikan fleksibilitas dan kualitas visual yang lebih tinggi dibandingkan dengan animasi tradisional. Animasi modern memungkinkan pengajar untuk menciptakan konten yang lebih menarik, mendalam, dan terkini, sehingga mampu memikat perhatian siswa dengan lebih baik.

Salah satu manfaat utama dari media pembelajaran animasi adalah kemampuannya dalam memvisualisasikan konsep abstrak dan sulit dipahami menjadi lebih konkret dan jelas. Dengan menggunakan animasi, siswa dapat dengan mudah memahami fenomena alam, mekanisme proses biologis, dan konsep matematika yang kompleks secara visual. Selain itu, animasi juga memudahkan penyajian materi dengan cara yang menarik, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran animasi juga dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran, mengurangi kebosanan dalam pembelajaran, serta memfasilitasi gaya belajar berbasis visual.

Penerapan media pembelajaran animasi beragam dan luas di berbagai bidang pembelajaran. Dalam bidang sains, animasi digunakan untuk memvisualisasikan struktur atom, proses reaksi kimia, atau mekanisme geologi. Di bidang matematika, animasi membantu menjelaskan konsep geometri, persamaan, dan grafik. Di bidang sejarah, animasi menghidupkan kembali momen penting dalam sejarah dunia. Di

bidang bahasa, animasi memperkaya pelajaran bahasa asing dengan memvisualisasikan kosakata dan situasi komunikatif. Animasi juga digunakan dalam keterampilan praktis seperti seni, desain grafis, dan teknologi informasi.

Namun, penggunaan media pembelajaran animasi juga menghadapi beberapa tantangan. Tantangan utamanya adalah biaya dan waktu yang dibutuhkan untuk menciptakan animasi berkualitas tinggi. Pembuatan animasi rumit memerlukan sumber daya manusia yang terampil dan perangkat lunak khusus, sehingga biaya produksi bisa menjadi tinggi. Selain itu, kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengimplementasikan animasi dalam pembelajaran juga bisa menjadi hambatan.

B. Identifikasi Masalah

Adanya latar belakang tersebut, dapat teridentifikasi masalah yang timbul diantaranya :

1. Siswa membutuhkan proses pembelajaran yang sederhana dan menarik untuk meningkatkan hasil belajarnya terhadap materi.
2. Media pembelajaran audio-visual mampu memadukan gaya belajar siswa yang cenderung ke arah spasial dan auditori.
3. Memberikan opsi penggunaan media pembelajaran yang menarik pada pendidik

C. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis animasi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas XII IPA MAN 9 Jakarta pada materi Interaksi Desa dan Kota?

D. Batasan Masalah

Adanya batasan masalah diperlukan agar tidak terjadi pelebaran pembahasan dalam menentukan target agar tercapainya tujuan penelitian ini. Beberapa batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Variabel utama dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran animasi dan hasil belajar kognitif siswa.

2. Penelitian ini akan difokuskan pada siswa kelas XII IPA di MAN 9 Jakarta. Pengaruh media pembelajaran animasi hanya akan diinvestigasi pada mata pelajaran tertentu, yaitu materi interaksi desa dan kota.

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XII IPA pada materi interaksi desa dan kota.

F. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan untuk para pembaca tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio-visual Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Interaksi Desa dan Kota Kelas XII IPA MAN 9 Jakarta.

2. Praktis

- a. Untuk sekolah, menjadi fasilitator pengajaran untuk guru karena animasi dapat membantu mengilustrasikan dan menyajikan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dengan lebih efektif dan efisien.
- b. Untuk guru, khususnya guru geografi menjadi rekomendasi pembelajaran geografi yang menarik pada materi interaksi desa dan kota.
- c. Untuk siswa, membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep interaksi desa dan kota dengan cara yang menarik dan menghibur.