

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah komponen utama proses pendidikan formal yang melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan materi ajar. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana aktivitas pembelajaran dirancang dan dilaksanakan secara efektif (Nurfalaq *et al.*, 2022). Hasil belajar yang mencerminkan capaian terhadap tujuan pembelajaran menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan. Hasil belajar biasanya ditunjukkan dalam bentuk nilai yang diperoleh melalui penilaian, dan digunakan guru dalam melakukan evaluasi sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Penilaian sebagai tolak ukur yang berupa nilai (angka) tersebut dapat diperoleh siswa setelah melaksanakan rangkaian pembelajaran yang kemudian dilakukan asesmen yang berupa tes. Nilai yang didapat dari hasil tes tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman guru untuk memberikan nilai hasil belajar, sehingga dapat dijadikan informasi peningkatan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nuridayanti, 2022).

Hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga aspek utama, yaitu aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menguasai pengetahuan, memahami konsep, menerapkan informasi, menganalisis, hingga mensintesis materi. Aspek kedua yaitu afektif mencerminkan perkembangan sikap dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Aspek ketiga yaitu psikomotorik yang menitikberatkan pada keterampilan serta kemampuan siswa dalam melakukan suatu tindakan atau aktivitas secara nyata. (Juhaldi, 2021). Hasil belajar adalah hasil dari proses kegiatan belajar mengajar yang baik, yang tidak

lepas dari peran guru dalam menciptakan proses pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Hasil belajar yang diperoleh siswa ditentukan oleh kondisi siswa serta lingkungannya. Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti minat belajar, kondisi fisik dan psikologis, dan lingkungan sekitar (Nuridayanti, 2022).

Guru berperan penting dalam merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar. Pemilihan model, pendekatan, dan media pembelajaran adalah hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam mendukung capaian hasil belajar. Kesalahan dalam pemilihan tersebut dapat menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang kemudian akan berdampak pada hasil belajar yang rendah (Irawan, 2022). Oleh karena itu, inovasi pada proses belajar sangat dibutuhkan agar pemahaman siswa dapat meningkat.

Pembelajaran IPA menuntut siswa dalam memahami fenomena alam pada kehidupan sehari-hari. Namun, seringkali pembelajaran IPA dianggap pembelajaran yang sulit oleh siswa, sehingga perlu adanya usaha lebih dari guru dalam menciptakan suasana belajar menyenangkan, agar konsep IPA mudah diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Maula *et al*, 2024). Tata Surya merupakan kumpulan dari benda langit dan Matahari, benda langit yang berupa planet, satelit, asteroid, meteor, komet, dan berbagai benda langit lainnya yang ada diluar angkasa. Materi tata surya merupakan salah satu materi yang dianggap cukup kompleks. Materi ini membutuhkan media visual dalam memudahkan pemahaman siswa (Khadar *et al*, 2022). Sehingga diperlukan inovasi pembelajaran IPA terutama materi Bumi dan Tata Surya agar siswa lebih mudah

memahami materi bumi dan tata surya melalui inovasi pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran yang menarik dan inovatif, diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran dengan berbantuan media. Salah satu solusi untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik yaitu melalui model pembelajaran *Joyfull Learning* yang dibantu video animasi. *Joyfull Learning* dapat mendorong kegiatan belajar yang melibatkan unsur permainan tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran (Hapsari, 2021; Nurfalaq *et al*, 2022).

Media pembelajaran merupakan alat yang biasa digunakan pada proses pembelajaran agar dapat merangsang minat siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran biasa diperlukan siswa dalam membangkitkan dan meningkatkan minat saat proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran. Namun, saat pelaksanaannya di sekolah, banyak pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya media yang inovatif bahkan tidak memakai media sama sekali. Pembuatan media pembelajaran juga merupakan kreativitas guru untuk menunjang dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi saat ini, teknologi biasa digunakan media pembelajaran dengan cara menciptakan hal yang kreatif maupun inovatif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA SMP Muhammadiyah 21 Brangsi yang menyatakan bahwa pembelajaran IPA masih bergantung pada LKS tanpa penggunaan media pendukung. Untuk itu, video animasi menjadi alternatif yang menjanjikan. Karena video animasi dapat memberi informasi dalam bentuk gerakan, suara, dan visual yang menarik (Hapsari, 2021).

Video animasi adalah media yang menampilkan Gerakan dalam audio visual. Media ini memanfaatkan indera pendengaran maupun penglihatan siswa, sehingga membantu mereka memahami materi pembelajaran melalui apa yang mereka dengar dan lihat. Video animasi dapat membantu proses pembelajaran. Penambahan materi dalam video dapat menjadi daya tarik siswa sehingga dapat memudahkan motivasi belajar dan pemahaman materi (Hapsari, 2021).

Uraian pada latar belakang tersebut, menjelaskan bahwa penggunaan video animasi mampu menyajikan materi secara visual, sehingga mempermudah siswa dalam memahami pelajaran. Selain itu, terciptanya suasana belajar yang menyenangkan turut mendorong motivasi siswa, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul “Penerapan Pembelajaran *Joyfull Learning* Berbantuan Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa.”

B. Identifikasi Masalah

1. Model pembelajaran yang diterapkan masih belum efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kurangnya inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga menyebabkan pembelajaran jadi monoton.
3. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *Joyfull Learning* berbantuan Video Animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi Bumi dan Tata Surya?

2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *Joyfull Learning* berbantuan Video Animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi Bumi dan Tata Surya?
3. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan Video Animasi dalam proses pembelajaran materi Bumi dan Tata Surya?
4. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan *Joyfull Learning* berbantuan Video Animasi materi Bumi dan Tata Surya?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan model *Joyfull Learning* berbantuan Video Animasi.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan *Joyfull Learning* berbantuan Video Animasi pada materi Bumi dan Tata Surya.
3. Menganalisis keterlaksanaan model *Joyfull Learning* berbantuan Video Animasi dalam pembelajaran materi Bumi dan Tata Surya.
4. Mengetahui respons siswa terhadap penerapan pembelajaran *Joyfull Learning* berbantuan Video Animasi materi Bumi dan Tata Surya.

E. Manfaat Penelitian

1. Sebagai referensi tentang model pembelajaran inovatif yang efektif dalam peningkatan hasil belajar terutama dalam materi Bumi dan Tata Surya.
2. Memperoleh pengalaman dan pengetahuan guru dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik.
3. Menjadi bahan evaluasi dalam upaya perbaikan proses pembelajaran di sekolah.

F. Batasan Penelitian

1. Subjek penelitian ini siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 21 Brangsi, Kecamatan Laren, Kabupaten Lamongan tahun ajaran 2024/2025.
2. Materi yang digunakan yaitu materi Bumi dan Tata Surya.
3. Hasil belajar yang dianalisis terbatas pada ranah kognitif.

G. Definisi Istilah

1. *Joyfull Learning*

Model pembelajaran *Joyfull Learning* adalah model pembelajaran yang secara khusus dalam pembelajarannya menerapkan belajar sambil memainkan permainan yang didalamnya memuat materi pembelajaran (Nurfalaq *et al*, 2022).

2. Video Animasi

Video animasi merupakan media audio visual yang menampilkan gerakan. Indera pendengaran dan penglihatan siswa memafaatkan media ini, sehingga membantu mereka memahami materi pembelajaran dari sesuatu yang didengar dan dilihat (Hapsari, 2021).

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah pencapaian yang diraih siswa setelah menjalani proses belajar yang efektif dan menyenangkan, yang sangat dipengaruhi oleh peran guru ketika menciptakan suasana belajar yang kondusif. Pencapaian tersebut juga ditentukan oleh kondisi individu siswa serta lingkungan di sekitarnya (Juhaldi, 2021).