

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, ilmu hidup, pengetahuan umum serta keterampilan yang diperlukan dirinya (Kurniawan,2016). Pendidikan perlu beradaptasi dengan perubahan pola pikir dan kebutuhan yang serba cepat, praktis, dan tepat. Kehadiran teknologi di bidang pendidikan ini mampu melayani kebutuhan tersebut, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada dapat membantu pengajar untuk memberikan pelayanan belajar yang lebih canggih dengan menyediakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik (Kurniawan,2016).

Media pembelajaran adalah sebuah sarana perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai alat bantu guru dalam mengajar dan pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (Ramadhani, 2021). Penggunaan media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan siswa dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata) (Nurfadhillah, 2021:9). Media pembelajaran memiliki fungsi yang terbagi menjadi beberapa bagian, diantaranya adalah fungsi sebagai sumber belajar, fungsi semantik, fungsi manipulatif, fungsi psikologis, serta fungsi sosiologi-kultural (Ramadhani, 2021). Banyak penelitian yang menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat berpengaruh dan berhubungan dengan prestasi, motivasi, keterampilan, dan aspek pembelajaran lainnya (Ramadhani, 2021). Dari hasil wawancara dengan dua guru yaitu Ibu Avi an Ibu Ulfi, media pembelajaran yang sering digunakan adalah media pembelajaran dengan video. Media pembelajaran dengan menggunakan video dipilih karena parasiswa lebih bersemangat dan fokus, serta dengan adanya metode memutar video saat jam pelajaran sangat membantu para guru dalam proses mengajar. Menurut data kuesioner yang telah disebarluaskan melalui gform mendapatkan 64 siswa dari 104 responden sering merasa bosan saat jam pelajaran berlangsung karena mereka merasa bahwa pelajaran tersebut sulit atau tidak tertarik

dengan materi yang diajarkan. Salah satu pelajaran yang kurang diminati oleh para siswa adalah mata pelajaran IPA, terutama pada materi sistem tata surya. Menurut hasil kuesioner terdapat 60 siswa dari 104 responden yang masih belum memahami materi sistem tata surya. Responden yang telah mengisi kuesioner berasal dari SD Muhammadiyah 16 Surabaya, SD Negeri Berat Wetan 3 Mojokerto, MI Darul Ulum Tambak Oso, MI Khalafiyah Syafi'iyah Zainul Hasan Genggong, SD Wadung Asih 1, dan SD Muhammadiyah 3 Surabaya. Kurangnya minat dan pemahaman tersebut dapat mengakibatkan nilai siswa yang rendah. Rendahnya pengetahuan siswa pada bidang sains ini dibuktikan oleh PISA 2018 yang menjelaskan bahwa Indonesia hanya memperoleh skor sebesar 396 dan berada dibawah skor rata-rata OECD yaitu 500 (Putri, 2022). Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi sistem tata surya juga dapat diakibatkan karena saat ini menggunakan Kurikulum 2013 bersifat tematik integratif yang mengambil pokok bahasan pelajaran berdasarkan tema dengan menggabungkan beberapa pelajaran menjadi satu tanpa memberitahu siswa (Sukarini & Manuaba, 2021). Oleh karena itu, sangat diperlukan untuk menentukan media pembelajaran yang menarik sehingga para siswa dapat memahami pelajaran dengan baik serta dapat bersemangat selama proses belajar.

Melalui wawancara bersama Bu Avi dan Bu Ulfi media yang sering diterapkan oleh para guru saat mengajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran berupa video. Hal ini dianggap sangat efektif karena dapat menarik perhatian para siswa dan meningkatkan fokus mereka selama pelajaran berlangsung. Tentunya dengan hal tersebut para guru merasa terbantu dengan adanya teknologi ini. Dari wawancara tersebut dapat diketahui bahwa media yang sesuai dengan materi sistem tata surya ini adalah berupa video. Video yang dapat digunakan untuk memaksimalkan kegiatan belajar para siswa agar tercipta pembelajaran yang menarik dan bermakna adalah video yang dikombinasikan dengan animasi. Menurut Sudianto et al (2013) Media ini mampu memikat perhatian dan minat siswa dengan lebih mudah, dapat pula meningkatkan semangat siswa dalam mengembangkan pemikirannya dalam waktu yang lama (Sukarini & Manuaba, 2021 : 108).

Animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga dapat bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu (Hariyanto dkk, 2023). Objek yang dimaksud adalah gambar

mahluk hidup, tulisan, gedung, dan lainnya. Menurut salah satu ahli yaitu Paul Wells, seorang akademisi dalam bidang animasi, mengartikan bahwa animasi sebagai gabungan dari teknologi dan kreativitas yang menghasilkan gambar bergerak atau serangkaian gambar diam yang menciptakan ilusi gerakan.

Tata surya adalah kumpulan benda langit yang terdiri dari planet beserta satelitnya dengan Matahari sebagai pusat peredaran. Planet terdiri dari Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus. Sebelumnya terdapat planet bernama Pluto, namun pada tahun 2006 Pluto dikeluarkan dari daftar planet dalam tata surya. Hal tersebut terjadi karena Pluto tidak memenuhi syarat untuk dikatakan sebagai planet. Benda-benda langit lainnya adalah satelit, asteroid, komet dan meteoroid.

Dalam perancangan ini penulis, memilih untuk membuat video animasi 2D tentang salah satu materi yang ada di pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas 6 SD, yaitu Tata Surya. Video animasi ini digunakan sebagai media pendukung proses pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah para guru dan juga para siswa dalam proses belajar. Dapat kita ketahui bahwa sangat sulit untuk melihat sistem Tata Surya secara langsung. Pemilihan media pembelajaran berupa video animasi ini dinilai banyak peminatnya mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa karena sangat interaktif dengan adanya ilustrasi yang menarik sehingga tidak membuat siswa merasa bosan melainkan akan lebih fokus dan melibatkan imajinasi mereka. Video animasi ini dapat diakses melalui Youtube, untuk lebih mempermudah para siswa belajar dimanajuga dan kapan saja.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, identifikasi masalah pada perancangan ini, yaitu:

1. Dari hasil observasi dengan membaca beberapa buku pelajaran IPA, muatan materi mengenai tata surya yang kurang lengkap, terbatas dan susah dimengerti. Hal ini dikarenakan saat ini menggunakan buku tematik, yang isi buku tersebut tidak hanya berfokus pada 1 mata pelajaran, melainkan mencakup beberapa mata pelajaran juga.
2. Menurut hasil kuesioner yang ada, sebanyak 60 dari 104 responden para siswa merasa tidak paham dengan penjelasan guru selama jam pelajaran berlangsung dengan alasan pelajaran tersebut tidak menarik dan sulit dimengerti.
3. Menurut hasil kuesioner yang telah didapatkan oleh penulis, sebanyak 42 dari 104

responden tidak menyukai pelajaran IPA, terutama materi tentang tata surya ada sebanyak 49 siswa, karena mereka merasa bahwa pelajaran tersebut sangat sulit untuk dihafalkan.

4. Terdapat 64 dari 104 responden siswa kelas 6 SD yang sering merasa bosan selama jam pelajaran berlangsung. Hal tersebut terjadi karena mereka tidak tertarik dengan materi yang diajarkan dan media pembelajaran yang tidak menarik.
5. Pengetahuan siswa pada bidang sains masih tergolong rendah, terbukti pada PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2018 yang di rilis oleh OECD .

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dalam perancangan ini, yaitu:

Bagaimana cara perancangan video animasi tentang pengenalan tata surya sebagai media pembelajaran anak kelas 6 SD yang interaktif sehingga dapat meningkatkan semangat belajar pada siswa?

### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan rumusan masalah diatas, batasan masalah dalam tugas akhir ini, yaitu:

1. Perancangan animasi ini akan mengenalkan sistem tata surya yang mendasar berupa penjelasan mengenai susunan tata surya dan benda-benda langit lainnya.
2. Animasi difokuskan untuk anak kelas 6 SD di Indonesia.

### **1.5 Tujuan**

Tujuan dalam perancangan animasi 2D tentang sistem tata surya ini adalah sebagai berikut:

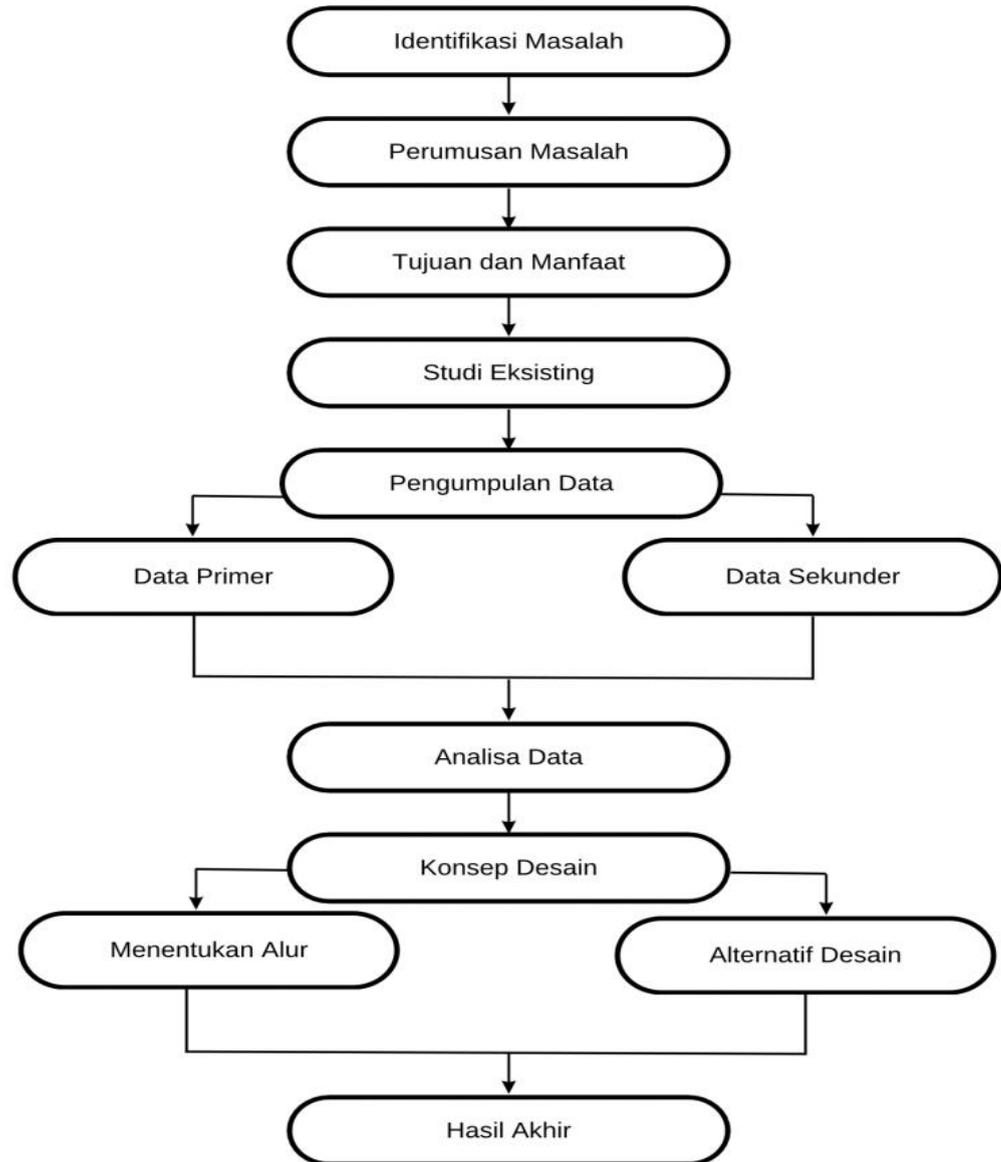
1. Mengenalkan sistem tata surya untuk anak kelas 6 SD secara umum.
2. Meningkatkan daya tarik anak untuk belajar mengenal sistem tata surya dengan media animasi 2D.

### **1.6 Manfaat**

Manfaat dalam perancangan animasi 2D tentang sistem tata surya diharapkan mendapatkan pencapaian:

1. Dapat membantu para guru untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan media yang menarik.
2. Dapat memberikan fasilitas kepada siswa selama proses belajar sehingga dapat menciptakan siswa yang aktif dalam pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media pembelajaran ini dapat mempermudah dalam penyampaian materi tata surya sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif.

## 1.7 Kerangka Perancangan



**Gambar 1.1** Kerangka Perancangan, 2023

(Sumber: dokumen pribadi)