

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sekolah adalah tempat yang sangat efektif bagi siswa/ siswi dalam mencari pengetahuan. Terdapat berbagai macam sumber pembelajaran yang bisa didapatkan, guru berkualitas yang akan memberikan materi secara langsung, berinteraksi dengan teman sebaya untuk bertukar informasi, serta fasilitas dan program pendidikan yang beragam yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa/siswi dalam berbagai bidang studi (Mesra et al., 2023).

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah menengah pertama memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa dalam mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitarnya secara ilmiah. Melalui pembelajaran IPA, siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep ilmiah seperti fisika, kimia, dan biologi, tetapi juga mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana alam bekerja dan bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, termasuk Bumi dan sistem tata surya (Irawan & Bella, 2024).

Pada penulisan yang akan dilakukan, penulis akan mengangkat salah satu materi dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu tentang sistem Tata Surya. Materi Tata Surya dalam pembelajaran IPA melibatkan konsep yang sangat luas dan abstrak, sehingga seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memvisualisasikan dan memahaminya dengan baik, guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran

yang dapat menumbuhkan imajinasi siswa dan membantu mereka membentuk gambaran yang jelas tentang Tata Surya serta peran masing-masing objek di dalamnya (Najib et al., 2023).

Pada zaman sekarang anak-anak sering kali menemukan hiburan dan pembelajaran melalui menonton video animasi yang menarik. Animasi bukan hanya sekadar hiburan visual, melainkan juga merupakan alat pembelajaran kreatif. Keberagaman konten animasi mencakup nilai-nilai pendidikan yang membentuk karakter anak-anak (Laksana et al., 2023). Oleh karena itu penulis menggunakan animasi berbentuk video untuk membuat suatu media pembelajaran yang mengangkat tema tentang Tata Surya.

Sumber Daya Manusia (SDM) mengacu pada individu-individu yang bekerja dalam suatu organisasi atau perusahaan, termasuk keterampilan, bakat, kemampuan, dan pengalaman yang mereka miliki. SDM merupakan aset penting bagi kesuksesan suatu organisasi karena mereka berperan dalam menjalankan pekerjaan sehari-hari, menciptakan inovasi, dan memajukan tujuan organisasi dan perusahaan (Arraniri, 2021).

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dipakai untuk menghantarkan materi pelajaran guna mempermudah proses belajar mengajar agar lebih efisien dan efektif (Hasan Hulqi et al., 2022). Media pembelajaran video animasi merupakan sarana pengajaran yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk mengajarkan materi pelajaran secara menarik. Video animasi dapat merangsang imajinasi siswa, meningkatkan pemahaman konsep yang kompleks, serta mempertahankan perhatian mereka lebih lama

daripada media konvensional. Maka dari itu penulis mengangkat penulisan ini pada SMP Bhinneka Karya Klego untuk membuat video animasi 2 Dimensi (2D) yang akan menjadi media pembelajaran yang akan ditujukan kepada siswa/siswi di SMP tersebut.

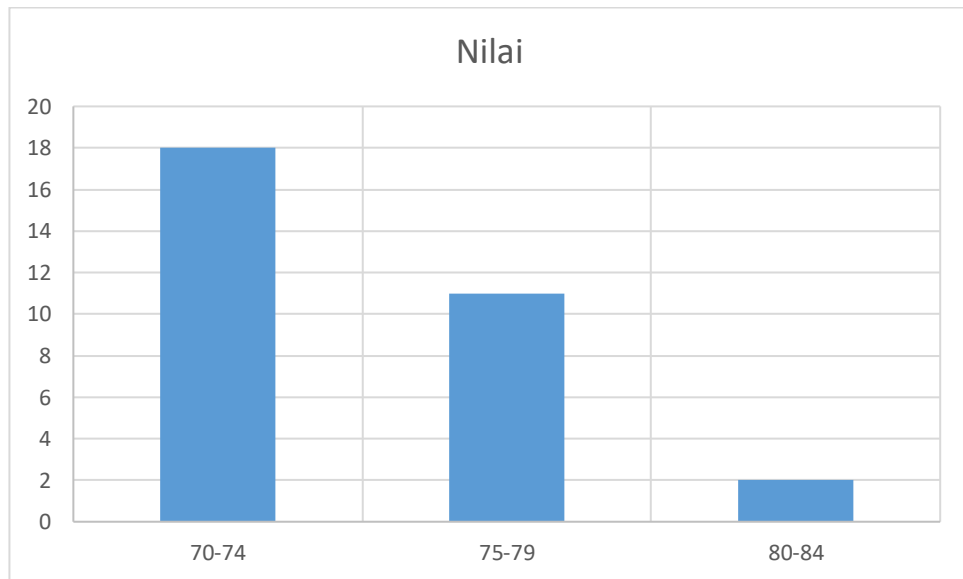
Adapun penulisan yang dilakukan oleh (Aqilah Mawaddah & Rizhardi, 2024), penulisan ini membahas tentang pemanfaatan media pembelajaran video animasi yang bertujuan untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. penulisan ini memiliki perbandingan, pada penulisan terkait menggunakan objek siswa Sekolah Dasar, sedangkan pada penulisan yang akan dilakukan objek yang diuji adalah siswa Sekolah Menengah Pertama, berdasarkan perbedaan jenjang pendidikan ini, dapat dimungkinkan hasil pengujian yang berbeda.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bhinneka Karya Klego merupakan sekolah yang terletak di Kecamatan Klego, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. Tujuan dari pendirian sekolah ini adalah untuk memberikan pendidikan berkualitas kepada masyarakat setempat. Sekolah ini telah berperan aktif dalam membentuk generasi muda yang kompeten dan memiliki karakter yang baik. Dengan visi untuk menciptakan siswa yang unggul dalam prestasi akademik maupun non-akademik, SMP Bhinneka Karya Klego memiliki beberapa fasilitas berupa ruang kelas, perpustakaan, ruang komputer, ruang laboratorium IPA, mushola dan ruang kesenian yang akan menunjang proses pembelajaran yang nyaman untuk para siswa dan siswi di SMP tersebut. Menurut Data Pokok Pendidikan (Dapodik) jumlah

tenaga pengajar di SMP Bhinneka Karya Klego terdiri dari 15 pendidik, dengan jumlah murid terdiri dari 284 siswa.

Setelah melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah SMP Bhinneka Karya Klego yaitu Bapak Juhroni, pada tanggal 25 Juni 2024, Penulis telah menerima beberapa informasi mengenai masalah yang ada di SMP Bhinneka Karya Klego. SDM ataupun tenaga ahli yang ada pada SMP Bhinneka Karya Klego belum mampu untuk membuat media pembelajaran berupa animasi 2D. Kemudian terdapat latar belakang masalah lain yang penulis temukan yaitu pada media yang dimiliki SMP Bhinneka Karya Klego. Penulis menemukan kurangnya media penyampaian materi terkait materi pembelajaran yang ada salah satunya yang penulis angkat yaitu sistem Tata Surya.

Adapun pada penulisan ini berfokus kepada kelas VII A dengan jumlah siswa terdiri dari 31 siswa sebagai sampel penulisan untuk mendapatkan hipotesis sementara dari penulisan yang akan dilakukan. Permasalahan yang didapat yaitu pemahaman siswa yang masih belum maksimal pada materi sistem Tata Surya yang disebabkan karena pembelajarannya yang masih konvensional. Hal ini dapat disimpulkan pada data nilai yang ditunjukkan pada Gambar 1.1 sebagai berikut.



Gambar 1. 1 Grafik Nilai

Berdasarkan grafik nilai dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih banyak dibandingkan siswa yang memenuhi KKM pada materi sistem Tata Surya. Dengan nilai 75 sebagai nilai KKM maka sekitar 18 siswa yang masih belum memenuhi kriteria untuk lolos dalam pemahaman materi tersebut.

Untuk membantu siswa/siswi dalam memahami materi dengan lebih efektif, telah dibuat sebuah video animasi yang bertujuan untuk mengenalkan Tata Surya kepada siswa (Marisi Simalango, 2024). Video ini tidak hanya menyajikan tentang Tata Surya, tetapi juga menghadirkan visual yang menarik dan pesan kreatif untuk dapat meningkatkan minat siswa/siswi dalam menyerap materi, video ini menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi siswa/siswi untuk lebih mendalami pengetahuan tentang Tata Surya dan ilmu pengetahuan secara umum (Matin & Utomo, 2023).

Berdasarkan uraian di atas, maka disusunlah video animasi 2D pembelajaran sistem Tata Surya untuk kelas VII SMP diharapkan dengan adanya pembuatan animasi di SMP Bhinneka Karya Klego ini dapat membantu siswa untuk mengenal Tata Surya dengan efektif.

1.2. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan, maka dapat disusun suatu permasalahan. sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membuat media pembelajaran yang efektif dengan animasi 2D materi sistem Tata Surya?
- b. Apakah penggunaan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan hasil belajar IPA materi Tata Surya pada siswa kelas VII SMP Bhinneka Karya Klego?

1.3. Batasan Masalah

Agar masalah yang akan dianalisis dalam penulisan ini tidak meluas, maka batasan masalah ditetapkan sebagai berikut.

- a. Materi yang disampaikan adalah materi sistem Tata Surya berupa planet yang berasal dari buku paket kelas VII Kurikulum Merdeka.
- b. Menggunakan video animasi 2D dengan metode *motion graphic* dan *frame by frame* dalam pembuatannya.
- c. Memberikan kuesioner untuk validasi ahli materi untuk mendapatkan kelayakan video animasi.

- d. Peningkatan hasil pembelajaran materi sistem Tata Surya dinilai dengan cara *pre-test* dan *post-test* kepada siswa/siswi di SMP Bhinneka Karya Klego yang berjumlah 29 siswa.
- e. Video animasi pembelajaran sistem Tata Surya berdurasi \pm 10 menit.
- f. Materi yang disampaikan hanya mencakup planet-planet yang ada di Tata Surya (*Solar System*).
- g. Animasi membahas tentang macam-macam benda langit, mendeskripsikan perbedaan benda-benda langit, mengumpulkan informasi pendapat dan kondisi benda langit yang paling sesuai untuk kehidupan manusia, Menjelaskan peranan Matahari dalam kehidupan.

1.4. Tujuan Penulisan

Penulis menganalisis relevansi dari sebuah animasi sebagai media pembelajaran, penulisan ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Membuat video pembelajaran berupa animasi sistem Tata Surya untuk kelas VII yang menarik dan mudah dipahami.
- b. Mengetahui efektivitas media pembelajaran animasi sistem Tata Surya pada hasil pembelajaran siswa kelas VII.

1.5. Manfaat Penulisan

Manfaat yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis
Sebagai pengalaman penulis dalam membuat animasi.

b. Bagi Sekolah

Mengembangkan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa.

c. Bagi STMIK Amikom Surakarta

Menjalin kerjasama antara mahasiswa STMIK Amikom Surakarta dengan SMP Bhinneka Karya Klego.