

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pembaharuan pendidikan di Indonesia perlu terus dilakukan untuk menciptakan dunia pendidikan yang lebih baik. Pembaharuan pendidikan sudah dilakukan oleh pemerintah seperti mengeluarkan undang-undang 1945, kebijakan-kebijakan, dan peraturan. Kebijakan pemerintah terkait inovasi pendidikan adalah perubahan kurikulum setiap tahunnya, dan pembaharuan sarana dan prasarana di sekolah (Kusnandi, 2017).

Dunia pendidikan memiliki berbagai mata pelajaran salah satunya adalah Geografi. Geografi adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan, bentuk, perbedaan antar ruang di Bumi, fungsi peristiwa alam dan sosial. Geografi bukanlah mata pelajaran yang bersifat hafalan, tetapi mata pelajaran yang sebagian besar materinya lebih bersifat teoritis dan teks, yang mana siswanya tidak hanya dituntut untuk menghafal tetapi siswa juga diharapkan mampu memahami materi yang dipelajari sehingga para siswa berhasil mencapai hasil belajar yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Penelitian terdahulu dari Al-Qodri dkk (2021) dan Nurfitriana dkk (2022) menyatakan bahwa ketidakmampuan siswa dalam memahami materi pelajaran Geografi yang disampaikan sering terjadi karena siswa belum bisa memvisualisasikan atau membayangkan gambaran suatu peristiwa yang tengah dipelajari sehingga mereka cenderung merasa bosan terhadap suasana belajar di kelas yang masih menggunakan metode ceramah. Hal ini tentu mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar karena kurangnya minat belajar siswa untuk memahami suatu materi tertentu.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Bina Warga 1 Palembang, hingga saat ini sebagian besar pembelajaran yang dilakukan guru khususnya pada mata pelajaran Geografi, masih menggunakan *file pdf* dan lembar kerja siswa (LKS) sehingga membuat peserta didik merasa kurang tertarik untuk menggali ilmu pelajaran. Terlebih pada materi Atmosfer Bumi, di mana pada

materi tersebut sebenarnya memorandum sebuah visualisasi untuk menampilkan objek-objek dari lapisan-lapisan yang terdapat pada atmosfer bumi dan pengaruhnya bagi kehidupan. Namun, guru Geografi di SMA Bina Warga 1 Palembang masih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran Geografi sehingga siswa merasa kurang berminat dengan materi yang disampaikan.

Hal ini bisa terjadi karena berdasarkan data Kemendikbudristek tahun 2021, setidaknya 60% tenaga pendidik di Indonesia masih terbatas menguasai teknologi. Dan di tahun yang sama, kajian UNICEF yang berjudul “*SITUATIONAL ANALYSIS ON DIGITAL LEARNING LANDSCAPE IN INDONESIA*” menunjukkan banyaknya tenaga pendidik di Indonesia yang masih belum mampu menggunakan teknologi pembelajaran dengan maksimal meski sudah menjalani *online learning* selama dua tahun pasca terjadinya fenomena Covid-19.

Menelaah dari permasalahan yang terjadi, maka dapat disimpulkan jika salah satu alternatif penyelesaian yang bisa dilakukan oleh tenaga pengajar, khususnya pada mata pelajaran Geografi yaitu dengan cara membuat sebuah alternatif media pembelajaran untuk siswa kelas X di SMA Bina Warga 1 Palembang. Bentuk media pembelajaran alternatif yang akan dibuat pada penelitian ini berupa video pembelajaran berbasis animasi 3D. Video animasi dipilih karena dapat menyampaikan suatu konsep yang rumit, menarik perhatian, meningkatkan motivasi, merangsang pemikiran siswa, dan menyajikan pesan yang lebih baik dibanding dengan media lain, serta dapat digunakan untuk pembelajaran secara maya (Jatmik, 2017). Selain itu animasi 3D dipilih karena memiliki kesan nyata atau hidup yang dapat menyimpan pesan-pesan pembelajaran di dalamnya (Furoidah, 2019) sehingga mampu memvisualisasikan objek-objek Geografi yang biasanya hanya berupa gambar menjadi sebuah animasi yang realistis.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka judul penelitian Tugas Akhir ini adalah “**Pembuatan Video Pembelajaran Animasi 3D Dengan Teknik Solid Geometry Modeling Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di SMA Bina Warga 1 Palembang**”. Di mana, video animasi ini nantinya diharapkan mampu

membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih interaktif dan kreatif sehingga meningkatkan minat belajar dan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran Geografi BAB atmosfer bumi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana mengilustrasikan materi atmosfer untuk siswa kelas X di SMA Bina Warga 1 Palembang ke dalam *storyboard*?
2. Bagaimana menerapkan ilustrasi dari *storyboard* pada materi atmosfer untuk siswa kelas X di SMA Bina Warga 1 Palembang ke dalam animasi 3D?

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian sangat penting dilakukan untuk menghindari luasnya ruang lingkup kajian dan mampu menciptakan hasil yang optimal. Dari rumusan permasalahan yang ada, maka batasan masalah yang ada pada laporan ini antara lain;

1. Pembuatan ilustrasi *storyboard* pada materi atmosfer untuk siswa kelas X di SMA Bina Warga 1 Palembang.
2. Penerapan ilustrasi dari *storyboard* pada materi atmosfer untuk siswa kelas X di SMA Bina Warga 1 Palembang ke dalam animasi 3D.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini yaitu;

1. Untuk membuat media pembelajaran alternatif berbasis animasi 3D dengan teknik *solid geomtery modelling* pada mata pelajaran Geografi BAB Atmosfer Bumi kelas X di SMA Bina Warga 1 Palembang.
2. Untuk mengetahui tingkat efektifitas penerapan animasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Geografi BAB Atmosfer Bumi kelas X di SMA Bina Warga 1 Palembang jika dibandingkan dengan media tertulis dan tidak tertulis.

## 1.5 Manfaat

Manfaat dari laporan Tugas Akhir ini merupakan hasil yang diharapkan ketika penelitian telah selesai dilakukan. Adapun manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut;

1. Bagi siswa : Hasil penelitian dari laporan ini diharapkan dapat memudahkan pemahaman para peserta didik terhadap mata pelajaran Geografi pada BAB Atmosfer dan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.
2. Bagi guru : Hasil penelitian dari laporan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memperbaiki suasana pembelajaran di kelas agar menjadi lebih interaktif.
3. Bagi sekolah : Dapat menjadi acuan dalam merumuskan program pelaksanaan pembelajaran dengan media animasi 3D pada mata pelajaran lain.
4. Bagi Peneliti: Hasil Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi portfolio yang bermanfaat di bidang serupa.