

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Pembelajaran tata surya di SMA Negeri 08 OKU untuk kelas 11 ips masih terbatas pada penggunaan media tradisional seperti penggunaan buku lks dan papan tulis sebagai media belajar yang kurang interaktif dan tidak dapat menampilkan objek astronomi secara nyata. Dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana pembelajaran tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pencapaian pembelajaran dalam sarana pendidikan terutama dalam pembelajaran yang di lakukan di sekolah. Media pembelajaran animasi menggunakan elemen visual, suara, dan gerak untuk menyajikan informasi secara menarik. Animasi dapat menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan ini lebih jelas dan mudah di pahami oleh siswa. Media digital juga dapat mempengaruhi siswa belajar dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Dalam era digital, siswa memiliki akses mudah ke berbagai perangkat, aplikasi, dan sumber daya online yang dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang topic tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran berbasis animasi 3D menggunakan metode ADDIE sebagai alat pembelajaran konsep tata surya yang lebih interaktif dan efektif.

Dalam konteks pendidikan, di harapkan media pembelajaran animasi 3D tentang sistem Tata Surya di SMA Negeri 8 OKU dapat menjadi pendekatan yang menarik dan efektif. Media pembelajaran animasi 3D dapat memvisualisasikan Tata Surya secara realistis dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa kelas 11 ips dapat lebih memahami konsep-konsep astronomi yang kompleks dengan lebih baik. Dalam konteks ini, pengembangan media edukasi 3D menggunakan metode ADDIE dengan perangkat lunak blender sangat di perlukan. Blender adalah salah satu program grafik 3D yang paling kuat dan fleksibel. Menggunakan blender, pengembangan media pendidikan dapat membuat visualisasi tata surya yang realistis dan menghadirkan pengalaman belajar interaktif kepada siswa.

SMA Negeri 08 OKU merupakan salah satu institusi pendidikan yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, dalam Penggunaan media pembelajaran di SMA Negeri 08 Oku masih menggunakan buku tulis serta menjelaskan materi masih menggunakan buku cetak tebal, buku lks dan papan tulis, hal ini di perkuat dengan survey langsung ke lokasi dengan menggunakan metode kuesioner secara langsung dan kesimpulan yang di dapat 50% siswa-siswi di SMA Negeri 08 Oku menyatakan penggunaan buku kurang efektif dalam memahami materi yang di sampaikan.

SMA Negeri 08 OKU perlu meningkatkan kualitas pembelajaran tentang tata surya. Dengan mengadopsi metode ADDIE, proses pengembangan media pembelajaran 3D dapat dilakukan secara terstruktur dan sistematis. Tahap analisis metode ADDIE memungkinkan pengembang media pembelajaran memahami kebutuhan siswa dan karakteristik penting pembelajaran. Penelitian ini melibatkan pengembangan media pembelajaran animasi 3D, pengujian implementasi dalam kelas 11 IPS, serta evaluasi menggunakan kuesioner untuk mengukur efektivitas dan respon siswa.

Pembeda penelitian ini dari penelitian-penelitian sebelumnya ialah pada pembuatan animasi 3D tata surya, terdapat penjelasan setiap planet dan video animasi 3D yang dikembangkan menggunakan aplikasi Blender dan aplikasi Camtasia menggunakan metode ADDIE dalam pengembangannya. Pada tahap desain metode ADDIE, pengembang media pendidikan dapat merancang konten khusus kurikulum dan menggabungkan konsep tata surya dengan visualisasi 3D yang menarik. Selama tahap pengembangan, perangkat lunak Blender digunakan untuk membuat model tata surya yang akurat dan menarik. Blender adalah perangkat lunak untuk grafis 3 dimensi yang gratis dan populer di kalangan desainer. Blender dapat digunakan untuk membuat animasi 3 dimensi. Perangkat lunak ini juga memiliki fitur untuk membuat permainan. Blender tersedia untuk berbagai sistem operasi, seperti: Microsoft Windows, Linux, Mac OS X pun bisa. Fitur Blender tidak kalah dengan aplikasi-aplikasi desain berbayar seperti 3D Studio Max, dan lainnya. Kemampuannya menciptakan modeling, compositing sampai animating tergolong sangat baik. (Lubis, 2022). Dalam proses pembelajaran SMA Negeri 08 OKU dapat dibuat lingkungan pembelajaran 3D tata surya dengan menggunakan metode ADDIE dan software Blender. Sehingga siswa dapat berinteraksi dengan model 3D tata surya, menjelajahi objek astronomi, dan lebih memahami konsep tata surya. Hasil penelitian menunjukkan respons positif dari siswa, sebanyak 70% siswa setuju bahwa animasi 3D tata surya memberikan pemahaman yang lebih baik tentang konsep tata surya, 70% merasa animasi tersebut membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan 70% merasa animasi ini memenuhi kebutuhan belajar mereka dengan baik. Sebanyak 70% siswa juga menganggap animasi ini efektif dalam membantu mereka memahami jarak dan skala antar planet.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berupa animasi 3D dengan menerapkan metode ADDIE dalam mengajarkan konsep Sistem Tata Surya kepada siswa di SMA Negeri 08 OKU.
2. Bagaimana respon dan prestasi belajar siswa setelah terpapar dengan media pembelajaran ini.
3. Bagaimana pengaruh perbedaan yang di dapat dalam menerapkan pembelajaran konvensional dan pembelajaran menggunakan media

animasi 3D dengan metode ADDIE dalam hal pemahaman konsep Sistem Tata Surya di SMA Negeri 08 OKU.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan tidak menyimpang dari rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini di batasi pada beberapa poin berikut ini:

1. Data yang digunakan adalah informasi dasar tentang Sistem Tata Surya, termasuk planet-planet, satelit alami, dan fenomena lain yang relevan, yang di dapat di perpustakaan.
2. Penelitian ini akan memfokuskan pada penerapan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagai pendekatan pengembangan dan pengajaran media pembelajaran animasi 3D.
3. Responden yang dijadikan penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Negeri 08 OKU yang menggunakan media pembelajar animasi 3D Tata Surya yang di lakukan secara kuesioner.

1.4 Tujuan Penelitian

Ada pun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Membuat animasi 3D tentang tata surya dengan aplikasi blender menggunakan metode ADDIE.
2. Meningkatkan pemaham siswa tentang tata surya melalui media pembelajaran animasi 3D.

1.5 Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penlitan yang dilakukan:

1. Meningkatkan pemahaman siswa tentang materi tata surya melalui media pembelajaran animasi 3D.
2. Mengetahui seberapa efektif metode ADDIE dalam pengembangan proses pembelajaran menggunakan animasi 3D blender.