

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SD NEGERI 2 LETEH adalah salah satu pendidikan dengan jenjang SD di LETEH, Kec. Rembang, Kab. Rembang, Jawa Tengah. Dalam menjalankan kegiatannya, SD NEGERI 2 LETEH berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Untuk Pembelajaran di SD NEGERI 2 LETEH dilakukan pada pagi. Dalam seminggu, pembelajaran dilakukan selama 6 hari dan juga memiliki akreditasi A, berdasarkan sertifikat 044/BANSM-JTG/SK/X/2018. Di salah satu Kurikulumnya terdapat materi yang menjelaskan tentang siklus hujan [1].

Dalam diskusi peneliti dan Edy Muryanto, selaku guru disana beliau ingin menggunakan metode baru dalam pembelajarannya dan beliau juga ingin menghadirkan pengalaman belajar baru melalui media pembelajaran baru tanpa meninggalkan media pembelajaran yang lama karena menurut beliau inovasi itu diperlukan jika itu bisa membantu siswanya dalam pembelajaran di sekolah.

Terdapat banyak pilihan sebagai media pembelajaran baru seperti animasi dan AR. Pertimbangan yang dilakukan peneliti dan salah satu guru memilih untuk animasi sebagai media pembelajaran baru dikarenakan ada beberapa alasan seperti jika memilih AR untuk keterbatasan akses teknologi untuk siswa sd dan tingkat kesulitan dalam pengoperasiannya. Untuk alasan memilih animasi karena pemahaman yang mudah dan daya tarik visual.

Karena itu pengalaman pembelajaran baru ini dibuat menggunakan video yang berbasis animasi, sehingga informasi dalam video akan tersampaikan pada penikmat dengan jelas. Animasi adalah tampilan urutan gambar dalam ruang 3D sehingga menciptakan iluminasi gerakan. Efeknya dalam gambar harus realistis, sehingga mudah dipahami oleh pengguna animasi 3D adalah komputer yang dihasilkan yang memberikan ruang objek. Dalam 3D, gambar dan grafik menggunakan 3 dimensi yang memberikan kedalaman karakter dan presentasi,

yang terlihat nyata dan hidup [2].

Siklus hidrologi adalah air yang menguap ke udara dari permukaan tanah dan laut, berubah menjadi awan sesudah melalui beberapa proses dan kemudian jatuh sebagai hujan atau salju ke permukaan laut atau daratan [3]. Oleh karena itu peneliti ingin membuat animasi berjudul Siklus Hujan. Dengan adanya ini, siswa-siswi dapat memahami materi tentang siklus hujan yang diajarkan di sekolah, dimulai dari Penguapan, Kondensasi, Awan, angin, Hujan, Mengalir Kembali ke Laut [4]. Materi ini sudah ada di Kurikulum Sekolah dasar (SD) sehingga Peneliti ingin menggabungkan 3D animasi dan siklus hujan untuk dijadikan video 3D animasi sebagai media pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, kesimpulan dari rumusan masalah bagi peneliti sebagai berikut :

- a) Bagaimana *modelling* animasi siklus hujan sebagai media pembelajaran di SDN Leteh 2 Rembang dengan metode *Primitive Modeling*?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pembahasan skripsi ini tidak terlalu meluas, maka terdapat batasan sebagai berikut :

- a) Hanya menggunakan *Software* blender untuk modelingnya.
- b) Video animasi hanya menjelaskan tentang siklus hujan yang terdiri dari Penguapan, Kondensasi, Transportasi, Presipitasi, Infiltrasi dan Aliran Permukaan, Transpirasi, Sirkulasi Kembali.
- c) Video hanya berisi kurang lebih 2 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi penggunaan animasi siklus hujan sebagai media pembelajaran di SD Negeri 2 Leteh. Fokus

penelitian mencakup peningkatan pemahaman siswa, keterlibatan, keterampilan teknologi, daya ingat, kolaborasi, efektivitas pengajaran guru, dan mendukung pembelajaran mandiri. Diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi positif pada pengembangan metode pembelajaran baru di tingkat SD Negeri 2 Leteh melalui animasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian menciptakan model dan animasi siklus hujan sebagai media pembelajaran baru di SD Negeri 2 Leteh memberikan manfaat signifikan. Animasi memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, mempermudah pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan teknologi sejak dini. Selain itu, penggunaan animasi merangsang kreativitas siswa, meningkatkan daya ingat, dan mendukung pembelajaran kolaboratif. Dengan potensi ini, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya metode pembelajaran di tingkat SD untuk menciptakan pengalaman belajar yang positif dan efektif.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini, menampilkan sistem penulisan yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan Skripsi ini. Berikut sistematika yang digunakan :

BAB I PENDAHULUAN, Menjelaskan Latar Belakang dari Animasi yang berhubungan dengan *3D modeling* dan juga berkaitan dengan kurikulum siklus hujan, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, dan Manfaatnya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, Menjelaskan beberapa teori yang digunakan pembuatan video 3D animasi, serta pendapat teori tersebut menurut beberapa ahli.

BAB III METODE PENELITIAN, Berisi tentang penjelasan tahap-tahap yang merupakan sebuah rancangan atau storyboard untuk pembuatan video 3D animasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, Menjelaskan tahapan dan proses pembuatan video 3D animasi dari aplikasi yang digunakan dengan menggunakan Blender.

BAB V PENUTUP, Bab yang berisi tentang hasil dari penelitian yang berupa kesimpulan dan saran dari hasil penelitian untuk pengembangan sistem.

DAFTAR PUSTAKA, Berisi tentang sumber-sumber referensi yang relevan dan mendukung argumen atau penelitian.

