

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era abad-21 ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi yang menciptakan perkembangan di berbagai bidang kehidupan, seperti bidang pendidikan. Pengaruh teknologi dalam bidang pendidikan terlihat dengan adanya upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Peran teknologi memberikan pembaharuan seperti adanya media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran.

Sistem pendidikan saat ini memberlakukan kurikulum diantaranya untuk jenjang SD/MI menggunakan pembelajaran tematik. Berdasarkan anjuran pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang ada dalam Permendikbud No.67 tahun 2013 yang dilakukan pada jenjang sekolah dasar dari kelas 1-6, dalam pelaksanaannya tematik terpadu menggunakan pendekatan pembelajaran yang memuat berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema Rusman (2015). Muatan berbagai tema yang ada, dijadikan sebuah pengenalan berbagai konsep materi kepada siswa secara keseluruhan, sehingga pembelajaran tematik harus dapat disampaikan dengan menarik agar siswa dapat paham mengenai konsep materi dasar pada tiap tahap jenjang pembelajaran. Pembelajaran tematik dikemas secara berkesinambungan sesuai tema sehingga memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa melalui pengetahuan yang utuh (Kemendikbud, 2013). Dalam keberhasilan proses belajar dalam tujuan pembelajaran tematik salah satu hal yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Selaras dengan penelitian (Nurrita T., 2018) media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan guru menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan teknologi abad 21 yang ada, bagi seorang guru pemahaman akan teknologi sudah seharusnya diterapkan dalam pembelajaran, akan tetapi dalam implementasinya belum dilaksanakan sepenuhnya. Salah satu implementasi pembelajaran tematik di

Felia Arlitha Agnia, 2023

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN SUBTEMA

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI UNTUK SISWA KELAS 3

SDN 021 CIPOREAT BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

SDN 1 Banjarejo bahwa guru belum menguasai teknologi sehingga penggunaan media belum berjalan maksimal, guru kebanyakan masih menggunakan buku dengan metode ceramah dan membuat peserta didik merasa bosan (Hanannika, 2022). Selaras pada temuan pendahuluan yang dilakukan peneliti, guru atau pendidik belum berinovasi dalam menyampaikan materi dengan berbantuan teknologi. Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas 3 sekolah dasar yaitu Bapak Erry Purnamajaya S.Pd mengatakan bahwa dalam pembelajaran tematik di SDN 021 Ciporeat guru sudah menggunakan teknologi yang ada akan tetapi belum sepenuhnya (data lampiran 5 hal 110) penyampaian materi lebih banyak dengan metode konvensional atau ceramah berbantuan buku tema. Lalu inovasi media pembelajaran dengan bantuan teknologi dari guru belum banyak dilakukan karena keterbatasan *skill* dalam membuat media berbasis teknologi.

Teknologi dalam pendidikan merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk mendukung pembelajaran sehingga dapat tercapainya hasil yang diinginkan (Lestari S et al., 2018). Berbagai jenis media pembelajaran dapat dimanfaatkan guru untuk mendukung proses belajar mengajar terlebih dengan adanya penggunaan komponen multimedia seperti video, teks, gambar dan audio mampu menarik perhatian siswa. Salah satu media pembelajaran yang memiliki gabungan komponen multimedia yaitu *Motion Graphic*. *Motion Graphic* memiliki komponen multimedia yang mencakup penglihatan dengan visual dan pendengaran melalui audio yang dapat memaksimalkan proses belajar siswa dalam pembelajaran. Selaras dengan (Juwita, 2018) mengatakan bahwa pembuatan *motion graphic* berguna untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis video yang dapat menarik siswa agar tidak bosan saat menerima materi. Selain itu, penggunaan *motion graphic* dalam pembelajaran dianggap cocok dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai gambar terlebih gambar bergerak. Selaras dalam penelitian (Suryani, Sulthoni & Susilaningsih, 2018) Usia sekolah dasar anak terbiasa dan gemar menonton animasi. Selain itu gambar yang bergerak dan warna dalam video dengan desain menarik menstimulus siswa untuk memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Sukarini, 2021). Dalam (Fitriani U et al., 2022) video animasi *motion graphic* digunakan dalam pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik

Felia Arlitha Agnia, 2023

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN SUBTEMA
PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI UNTUK SISWA KELAS 3
SDN 021 CIPOREAT BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa SD mereka senang melihat gambar, warna, animasi dan gerak, serta mendengarkan suara yang ditampilkan dalam pembelajaran.

Hasil uji coba Sari, N. W. (2021) menyatakan bahwa dari penelitian efektivitas penggunaan *motion graphic* dalam pembelajaran tematik SD materi mengenal Garuda Pancasila efektif dalam menarik perhatian siswa ketika belajar sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil kenaikan rata-rata skor pre-test dan post-test sebesar 14,75 atau 19,38% berdasarkan nilai 24 siswa SD selama satu kali implementasi. Selain itu penelitian pengembangan *motion graphic* interaktif dilakukan oleh (Wardaniasih et al., 2020) penelitian ini menghasilkan media pembelajaran untuk pembelajaran matematika siswa kelas 5 SD dengan media *motion graphic* interaktif efektif digunakan. Pada penelitian ini siswa tidak hanya menonton video *motion graphic* saja akan tetapi ada aspek interaktif siswa yaitu dengan mengerjakan *exercise paper* sesuai dengan langkah-langkah materi dalam video.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan, penggunaan jenis media pembelajaran dengan video interaktif dan *motion graphic* memiliki manfaat sebagai media yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa. Selain itu berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di sekolah, media pembelajaran yang sering digunakan berupa media audio-visual, akan tetapi guru belum bisa membuat media sendiri. Maka dari itu peneliti tertarik untuk merancang media pembelajaran audio-visual yaitu berupa *motion graphic* interaktif untuk alternatif media yang dapat dimanfaatkan guru dalam penyampaian materi di kelas khususnya pada pembelajaran tematik subtema perkembangan teknologi komunikasi yang bermuatan mata pelajaran bahasa Indonesia, sbdp dan matematika. Pemanfaatan fitur interaktif pada video *motion graphic* berbantuan *website edpuzzle*, yang menyajikan fitur soal dalam video *motion graphic* yang ditonton sehingga siswa dapat memberikan respon pemahaman terhadap isi materi dalam video.

Media ini diharapkan dapat membantu siswa untuk secara aktif, memiliki pengalaman bermakna pada pemanfaatan teknologi sebagaimana dalam pembelajaran subtema perkembangan teknologi komunikasi sesuai dengan

Felia Arlitha Agnia, 2023

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN SUBTEMA

PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI UNTUK SISWA KELAS 3

SDN 021 CIPOREAT BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

karakteristik pembelajaran tematik. Selain itu siswa diharapkan dapat memahami materi dengan mudah dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diambil, rumusan masalah disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *motion graphic* interaktif subtema perkembangan teknologi komunikasi untuk siswa kelas 3 SDN 021 Ciporeat kota Bandung?
2. Bagaimana uji kelayakan *motion graphic* interaktif subtema perkembangan teknologi komunikasi untuk siswa kelas 3 SDN 021 Ciporeat kota Bandung?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian dilakukan agar lebih terarah dengan pembatasan masalah. Hal yang dikaji yaitu terkait:

1. Media yang dibuat yaitu video *motion graphic* yang dibuat interaktif dengan berbantuan *platform edpuzzle*.
2. Materi yang dibahas dalam video *motion graphic* adalah subtema perkembangan teknologi komunikasi dengan muatan pembelajaran tematik bahasa Indonesia, matematika dan seni budaya dan prakarya.
3. Uji kelayakan media dengan uji coba kepada ahli materi, ahli media dan uji respon siswa.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membangun tahapan rancangan *motion graphic* interaktif subtema perkembangan teknologi komunikasi untuk siswa kelas 3 SDN 021 Ciporeat kota Bandung
2. Mengetahui kelayakan *motion graphic* interaktif subtema perkembangan teknologi komunikasi untuk siswa kelas 3 SDN 021 Ciporeat kota Bandung

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan memiliki manfaat dan kegunaan yang dilihat berdasarkan manfaat teoritis dan praktisnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Felia Arlitha Agnia, 2023

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN SUBTEMA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI UNTUK SISWA KELAS 3 SDN 021 CIPOREAT BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hasil dari penelitian dapat berguna untuk pedoman atau acuan bagi penelitian selanjutnya. Dengan dilakukan penelitian ini, diharapkan menjadi tolak ukur dalam melakukan penelitian yang sejenis. Selain itu, sebagai upaya tindak lanjut untuk pembuatan dan pengembangan video *motion graphic* interaktif sebagai alat pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis ini dapat berguna bagi siswa dan guru.

- 1) Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan stimulus untuk secara aktif dapat memahami pembelajaran dengan mudah.
- 2) Bagi guru, penelitian ini memberikan alternatif pemilihan media pembelajaran yang cocok dalam proses pembelajaran.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Kerangka penulisan proposal penelitian skripsi ini berdasar kepada Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI tahun 2019. Struktur organisasi ini bermaksud agar penulisan ini lebih terstruktur dengan baik. Struktur organisasi penulisan berisi rangkaian bab dari bab 1-5 yang berisi sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang memaparkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi.

BAB II Kajian Pustaka menjelaskan tentang, landasan teori mengenai media pembelajaran, pembelajaran tematik, video interaktif, *motion graphic*. Selanjutnya terdapat penelitian relevan.

BAB III Metode Penelitian memaparkan desain penelitian, metode penelitian yang dipakai yaitu metode (MDLC) *Multimedia Life Cycle*, populasi/sampel penelitian untuk penelitian yang akan dilaksanakan, lalu pengambilan data, instrumen penelitian dan analisis data.

BAB IV Hasil temuan dan Pembahasan memaparkan temuan penelitian dengan pembahasan yang didasarkan pada rumusan masalah penelitian. Temuan dan

pembahasan berupa proses perancangan yang disesuaikan dengan model desain penelitian MDLC Luther.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi memaparkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dan implikasinya di lapangan serta rekomendasi penelitian.