

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dari masa ke masa semakin berkembang. Kemajuan teknologi ditandai dengan adanya teknologi-teknologi yang tercipta karena adanya ilmu pengetahuan. Pada masa modern sekarang ini, kita tidak bisa menghindari kemajuan teknologi, karena semakin majunya ilmu pengetahuan semakin maju pula perkembangan teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan perubahan besar terhadap dunia dan melahirkan berbagai jenis teknologi baru. Adanya perkembangan teknologi dan informasi memberikan kemudahan dalam berkomunikasi dan mencari informasi di mana pun dan kapan pun. Pergerakan perkembangan teknologi yang cepat memberikan pengaruh pada gaya hidup, kebiasaan atau rutinitas sehari-hari dan juga pola pikir yang menyebabkan perubahan di masyarakat (Hamedoğlu, 2019).

Setiap teknologi yang ada pastinya akan memiliki dampak yang positif maupun dampak negatif. Dampak positif yang dapat dirasakan dari kemajuan teknologi ini yaitu dapat memberikan kemudahan dalam bidang pendidikan terutama sebagai salah satu sumber pengetahuan. Selain itu, teknologi juga memiliki dampak negatif yang dapat menjerumuskan ke dalam hal yang tidak baik. Oleh karena itu, dalam menggunakan teknologi harus lebih berhati-hati supaya tidak terjerumus ke dalam dampak negatif dari teknologi. Pesatnya perkembangan teknologi digital telah memberi pengaruh besar berbagai aspek kehidupan termasuk aspek pendidikan. Hoyles C & Lagrange J (2010) menyatakan bahwa sistem pendidikan di dunia saat ini sangat dipengaruhi oleh teknologi digital. Perkembangan teknologi digital ini dapat menjadi tantangan besar dalam dunia pendidikan. Inovasi dalam pengajaran pendidikan sangat penting dalam mengatasi tantangan global dan dapat meningkatkan pengajaran secara aktif (Stasewitsch et al., 2022).

Undang-Undang No.20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan

suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan pendidikan adalah menciptakan peserta didik yang siap menghadapi tantangan di masa yang akan datang dan menjadi manusia utuh yang sesuai dengan karakter bangsa. Oleh karena itu, sudah saatnya pendidikan di seluruh dunia dapat bersaing untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia dapat melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa diharapkan dapat mengembangkan prestasi belajar siswa tersebut, karena prestasi berkaitan dengan pencapaian aspek-aspek yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal tersebut sesuai dengan pendapat S. Fatimah et al., 2013 mengatakan “dalam konteks pembelajaran ada beberapa tolak ukur yang dapat digunakan untuk mengetahui prestasi belajar siswa. Salah satu tolak ukur yang digunakan adalah prestasi belajar yang mengacu pada pencapaian taksonomi pendidikan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Hal ini juga dipertegas oleh Sudjana dalam (S. Fatimah et al., 2013) menyatakan bahwa pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar siswa merujuk pada pencapaian aspek-aspek yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Prestasi belajar yang ingin dicapai siswa pada pembelajaran IPA merupakan pengetahuan terkait IPA.

Beberapa penelitian menyatakan bahwa mata pelajaran IPA yang seringkali dianggap sulit oleh siswa bahkan terkadang menjadi mata pelajaran yang membosankan (Hasanah, 2019), Kelemahan yang terdapat dalam pembelajaran IPA adalah “memahami materi dan aplikasi konsep belum optimal” (Prayekti & Rasyimah, 2013). IPA tentunya memiliki hambatan baik secara langsung maupun secara tidak langsung dalam pembelajaran di kelas. Pembelajaran yang tidak menyenangkan dan cenderung membosankan dianggap tidak efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar di kelas. Rendahnya antusias siswa terhadap pembelajaran IPA berdampak pada kurangnya hasil belajar siswa. Pemakaian media

Selly Ade Saputri, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO GRAPHIC MOTION DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI ORGAN GERAK MANUSIA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA DI SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas, sehingga siswa tertarik untuk memperhatikan penjelasan guru dan membantu siswa menerima informasi dengan semua indra (Kurniawan, 2013). Media IPA yang digunakan dapat berupa benda yang sesungguhnya dan dapat pula berbentuk benda tiruan. Artinya, media yang dimanfaatkan dapat memperjelas informasi atau pesan pembelajaran, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberi variasi dalam pengajaran, memperjelas struktur pengajaran, dan memotivasi belajar siswa.

Seorang guru perlu mengajarkan dalam konteks nyata dan mengaitkannya terhadap lingkungan dalam menanamkan konsep IPA dalam pembelajaran (Susilawati, 2022). Pemahaman konsep merupakan kemampuan seseorang untuk memahami suatu konsep. Menurut Sulaeman dalam (Pratiwi et al., 2022) siswa dinyatakan memahami konsep apabila siswa telah menangkap makna atau arti dari suatu konsep serta dapat menjelaskan dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan (Kurniawan & Sulistri, 2017) yang menyatakan bahwa rendahnya pemahaman konsep siswa disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya yaitu proses pembelajaran yang masih menerapkan pembelajaran langsung.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar memiliki cakupan materi yang sangat luas. Tidak semua materi pada IPA yang dipelajari dapat dilihat secara langsung. Salah satunya materi organ gerak manusia. Menurut penelitian yang dilakukan oleh yulistiyarni, et al. (2022), pada penelitian ini dilakukan penelitian tindak kelas dengan melakukan observasi kemampuan siswa pada pembelajaran materi organ gerak manusia pada kelas V dan mendapat hasil bahwa hanya ada 4 siswa dari 14 siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada materi organ gerak manusia. Huda, et al. (2022), juga mengungkapkan bahwa dari 20 siswa ada 9 siswa yang sudah memenuhi nilai KKM dan masih ada 11 siswa mendapat nilai di bawah KKM. Masih ada 5 siswa yang belum mencapai KKM 70 dan belum mencapai ketuntasan belajar klasikal. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat di simpulkan bahwa materi organ gerak manusia masih banyak yang belum mencapai ketuntasan

Selly Ade Saputri, 2024

belajar. Hal ini karena cakupan pada materi ini sangat luas sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi organ gerak manusia. Oleh karena itu, peneliti memilih materi organ gerak manusia pada kelas V karena materi ini tidak cukup dipelajari hanya dengan mendengarkan penjelasan dari guru atau melihat gambar dua dimensi. Keterbatasan tersebut dapat diatasi dengan menyajikan tayangan video animasi yang relevan dan disertai audio.

Jika proses pembelajaran memanfaatkan media, ada banyak kontribusi positif, di antaranya menghemat waktu dalam penjelasan, meningkatkan minat belajar, menarik perhatian, menjernihkan ide, memperjelas konsep, dan memperkuat ingatan siswa (Naz & Akbar, 2008). Selain itu, media pembelajaran menjadi sarana penyampaian informasi tentang konsep pembelajaran yang diterima dengan sangat baik (Puspita Sari & Setiawan, 2018). Media pembelajaran pada umumnya memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Namun para tenaga pendidik mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Mukarromah & Andriana, 2022 yang menyebutkan terdapat beberapa permasalahan guru dalam mengembangkan media pembelajaran di antaranya: (1) tenaga pendidik tidak mengerti cara penggunaan media pembelajaran; (2) biaya yang dibutuhkan dalam membuat media pembelajaran; (3) materi yang terbilang sulit dan rumit sehingga guru kesulitan mengembangkan media pembelajaran.

Menurut penelitian Melati et al., 2023 penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kegiatan, minat dan hasil belajar siswa. Salah satu dari media animasi tersebut adalah *graphic motion*. Dalam hal ini, peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media video *motion graphic*. Menurut Sundayana (dalam Mashuri et al., 2021). Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menjadi gagasan unik dalam menanamkan konsep kepada siswa dengan kemampuan mengubah dari abstrak menjadi konkret. Media digital berbasis *motion graphic* dianggap cocok digunakan untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret, dan lebih mudah diterima oleh siswa. Keberadaan media

Selly Ade Saputri, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO GRAPHIC MOTION DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI ORGAN GERAK MANUSIA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA DI SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran dalam bentuk video animasi grafis gerak dapat meningkatkan minat siswa dalam suatu subjek, yang melibatkan penambahan atau peningkatan pengetahuan siswa tentang hal itu dan siswa nilai pada subjek tertentu (Rolinsa Madina et al., 2023).

Oleh karena itu, peneliti memilih video pembelajaran *graphic motion* pada materi organ gerak manusia, penggunaan video animasi membantu siswa dalam memahami penyampaian informasi materi sistem gerak manusia jika alat visualisasi lebih jelas. Materi sistem gerak manusia ini tidak cukup apabila dipelajari hanya dengan penjelasan guru. Dengan ini peneliti tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran dengan alat visualisasi berbentuk video *graphic motion* agar menarik perhatian siswa dan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami, karena dengan menyimak video *graphic motion* siswa lebih mudah menyerap pesan dari animasi. Pengembangan video menggunakan beberapa aplikasi penunjang diantaranya adobe illustrator, adobe *After Effect*, canva untuk menjadi sebuah video pembelajaran yang jauh lebih menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan maka peneliti mendapatkan rumusan masalah yakni:

1. Bagaimana desain pengembangan video *graphic motion* dalam pembelajaran IPA pada materi Organ Gerak Manusia di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana respon pengguna pada video *graphic motion* dalam pembelajaran IPA pada materi Organ Gerak Manusia di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep pada siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan video *graphic motion* dalam pembelajaran IPA pada materi Organ Gerak Manusia di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran *graphic motion* dalam pembelajaran IPA pada materi Organ Gerak Manusia di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui respon dari pengguna terhadap Pengembangan video *graphic motion* dalam pembelajaran IPA pada materi Organ Gerak Manusia di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep pada siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan video *graphic motion* dalam pembelajaran IPA pada materi Organ Gerak Manusia di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian terhadap pengembangan media video *graphic motion* dalam pembelajaran IPA materi organ gerak manusia adalah:

1. Bagi Peneliti
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman peneliti dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti terhadap variasi media pembelajaran yang inovatif.
2. Bagi Siswa
 - a. Penelitian ini diharapkan siswa mendapatkan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran dan termotivasi dalam belajar dengan adanya bantuan media pembelajaran *graphic motion*.
 - b. Penelitian ini diharapkan siswa dapat memahami suatu materi pelajaran yang diberikan dengan adanya bantuan media pembelajaran *graphic motion*
3. Bagi guru
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pilihan yang lebih kepada guru sebagai variasi media pembelajaran.
 - b. Penelitian ini diharapkan menambah wawasan guru terhadap media pembelajaran yang inovatif.
4. Bagi sekolah

Selly Ade Saputri, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO GRAPHIC MOTION DALAM PEMBELAJARAN IPA PADA MATERI ORGAN GERAK MANUSIA TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA DI SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi alternatif media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

1.5 Struktur Organisasi

Penelitian ini terdiri dari beberapa bab, yaitu Bab I, Bab II, Bab II, Bab IV dan Bab V.

2. Bab I (Pendahuluan) berisikan tentang latar belakang penelitian yang mengangkat masalah pengembangan media disekolah terhadap pemahaman konsep, terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.
3. Bab II (Kajian Pustaka) berisikan tentang landasan teori yang diambil untuk mendukung setiap variabel, yakni menjelaskan mengenai media pembelajaran, media *graphic motion*, komponen kelayakan media pembelajaran, materi organ gerak manusia dan pemahaman konsep disertai penelitian terdahulu yang relevan.
4. Bab III (Metode Penelitian) di dalamnya menguraikan tentang metode, desain hingga instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data, juga analisis yang digunakan untuk mengolah data yang sudah didapatkan.
5. Bab IV (Pembahasan) di dalamnya menjelaskan hasil serta analisis data yang sudah ditemukan di lapangan dan pembahasan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah penelitian.
6. Bab V (Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi) di dalamnya menguraikan kesimpulan jawaban atas hasil yang didapat dengan mengacu pada rumusan masalah, sedangkan implikasi dan rekomendasi membahas mengenai hal-hal yang dapat menjadi sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya.