

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Penggunaan media pembelajaran pada tahap kegiatan akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi, Hamid (2020).

Menurut penelitian Martin (2020) media pembelajaran saat ini merupakan hal yang penting, khususnya pada era saat ini, di mana Covid-19 menjadi wabah yang menjadikan sektor berbagai bidang terhenti. Dikemukakan juga dalam penelitian Sukanto (2020) saat era pandemi saat ini, pendidikan formal yang diselenggarakan oleh satuan pendidikan dipaksa untuk menghentikan proses pembelajaran tatap muka langsung yang diselenggarakan di setiap ruang kelas. Penghentian proses pembelajaran dengan tatap muka langsung ini merupakan salah satu tindakan tegas yang ditetapkan oleh pemerintah dalam upaya memutus rantai penyebaran Covid-19 melalui dunia pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah. Proses pembelajaran selanjutnya dilaksanakan dengan menggunakan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Metode yang ditawarkan yaitu penggunaan E-learning, di mana E-learning merupakan suatu proses pembelajaran yang berbasis elektronik yang memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis website. Penyajian e-learning berbasis website ini bisa menjadi lebih interaktif. Sistem E-learning ini tidak memiliki batasan akses, sehingga memungkinkan proses pembelajaran dilakukan dengan lebih banyak waktu, dengan ini media pembelajaran sangat berpengaruh besar bagi siswa.

Media pembelajaran saat ini sudah bertransformasi, hasil penelitian Munir (2017) menunjukkan media yang digemari oleh siswa saat ini merupakan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital adalah kegiatan

Annisa Rosdayanti, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS MOTION GRAPHIC PADA MATERI ALAT INDRA MANUSIA

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

pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dari berbagai ragam dan bentuk dari media pembelajaran.

Pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu dibedakan menjadi media audio, media visual media audio-visual dan media serba aneka. Terdapat banyak jenis Multimedia Interaktif yang dapat diterapkan, salah satunya dalam pengajaran Gaya dan Gerak dalam IPA, jika dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, siswa dapat termotivasi untuk belajar, karena dapat mendengarkan audio, menonton video serta melihat teks, secara bersamaan.

Menurut penelitian yang dilakukan Santosa (2015), Pada pemilihan media pembelajaran tidak hanya jenis serta kebutuhan yang diperhatikan, tetapi pemilihan media pembelajaran juga harus eyes catching sebagai penarik perhatian. Salah satunya dalam media pembelajaran digital terdapat komponen-komponen yang harus diperhatikan yaitu mudah, menarik dan juga interaktif, salah satunya dengan menggunakan *Motion graphics*.

Media pembelajaran pada umumnya memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Zwart (2017) mengemukakan media seharusnya memuat empat fungsi, diantaranya yaitu media pembelajaran dapat memperjelas materi yang tadinya abstrak menjadi kongkret. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, karena di dalam media disajikan beberapa bentuk yang dapat menambah semangat anak belajar. Ketiga, media dapat membantu mempermudah anak memahami materi. Keempat, media pada dasarnya memberikan stimulasi belajar yang tinggi, terutama rasa ingin tahu saat belajar.

Menurut penelitian Song (2020), dalam media pembelajaran sendiri digunakan saat proses mengajar, diantaranya para guru sering dihadapkan pada persoalan-persoalan yang berkaitan dengan bagaimana cara mempermudah belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut penelitian Munir (2017) Ada banyak jenis media digital yang bisa dimanfaatkan sebagai bahan untuk belajar. Misalnya adalah gambar, video, video

Annisa Rosdayanti, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS MOTION GRAPHIC PADA MATERI ALAT INDRA MANUSIA

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

animasi dan animasi interaktif. Gambar dapat memberikan visualisasi terhadap materi belajar sehingga pembelajaran tidak hanya membayangkan tetapi dapat melihat bentuk dari apa yang mereka pelajari.

Menurut penelitian Hardianti (2017) Video dapat dibuat untuk menjelaskan berbagai materi pelajaran secara nyata dan detail serta dapat memperlihatkan objek pelajaran dari berbagai sisi. Video animasi dapat digunakan sebagai video untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan khususnya untuk pembelajaran sekolah dasar, pada dasarnya pembelajaran sekolah dasar menyukai film-film animasi. Video seperti ini bisa dibuat menjadi cerita yang lucu, menarik tetapi tetap mengandung unsur materi pelajaran.

Selain media berbasis digital sebagaimana disebutkan tadi, e-learning dapat dibuat dengan teknologi yang lebih baru yaitu dengan menggunakan aplikasi augmented reality. Adapun media pembelajaran digital yang sudah digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran biologi dalam materi alat indra berbasis augmented reality dengan menggunakan metode marker, Lestari (2018). Dilain pihak, Izzah (2017) mengembangkan media pembelajaran media touch and play 3d images pada materi panca indra kelas IV sekolah dasar menggunakan adobe flash. Media Touch and Play 3D Images dapat membantu siswa untuk memahami materi panca indera secara keseluruhan dan menghilangkan kejenuhan, dengan ini siswa dapat belajar secara mandiri.

Selain media diatas, media yang saat ini banyak digunakan dan diteliti adalah media pembelajaran berbasis video. Menurut penelitian Effendi (2020), banyak sekali media video yang ditawarkan dimulai dari video explainer, video animasi dan video tutorial. Salah satunya media yang akan diteliti adalah media berbasis *motion graphic*.

Alasan peneliti lebih memilih *motion graphic* diantaranya, *motion graphics* membantu penonton untuk menggambarkan isi video yang dibuat karena dikemas dengan tampilan menarik, kedua dengan *motion graphics* mempercepat waktu penonton untuk memahami isi video, ketiga pesan tersampaikan secara utuh dan mudah dipahami, dan selanjutnya informasi menjadi lebih berkesan dikarenakan data-data yang terkesan membosankan bisa menjadi menarik dan mudah dipahami.

Annisa Rosdayanti, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS MOTION GRAPHIC PADA MATERI ALAT INDRA MANUSIA

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

Pemanfaatan motion graphic sebagai salah satu media pembelajaran bukanlah hal yang baru. Terdapat beberapa hal yang membedakan *motion graphic* yang dikembangkan dengan video animasi. Menurut penelitian terhadap *motion graphic* yang dilakukan Purwanti (2015) Pada umumnya *motion graphic* disajikan dalam waktu yang singkat atau sekitar tiga menit, dengan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Sedangkan dalam media pembelajaran video animasi biasa durasi video lebih lama.

Menurut penelitian Sari (2019) keuntungan menggunakan *motion graphic* dalam pembelajaran, diantaranya adalah sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, pengajar akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran, mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut penelitian Hapsari (2019) Media pembelajaran *Motion graphic* ini dapat membantu peserta didik dalam menerjemahkan sebuah peristiwa yang tidak setiap saat terjadi menjadi sebuah ilustrasi visual untuk memudahkan pemahaman terhadap isi dari materi iklim. Menurut penelitian Nugrohadi (2018) peserta didik mampu merekonstruksi pengetahuannya sendiri di mana guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan peserta didik belajar dengan lebih aktif dan mandiri. Menurut Pebriani (2020) Menambah motivasi belajar selama proses belajar mengajar dapat digunakan dengan penggunaan media pembelajaran yang baik, karena dengan hal ini bukan hanya motivasi yang terbangun melainkan pemahaman dalam menerima informasi juga meningkat.

Penelitian ini mengambil mata pelajaran IPA di kelas 4 pada materi “Alat Indra Manusia” di mana pada materi ini tidak cukup dipelajari hanya dengan mendengarkan penjelasan dari guru atau melihat gambar dua dimensi, sebab siswa seringkali mendapat kesulitan dalam memahami materi jika hanya dengan penjelasan yang bersifat verbal. Keterbatasan tersebut dinilai dapat diatasi dengan menyajikan tayangan video animasi yang relevan disertai audio.

Berdasarkan literatur dan hasil penelitian sebelumnya, teknologi informasi yang diintegrasikan dalam media pembelajaran yang tidak hanya berupa tulisan-tulisan yang membosankan tetapi juga dapat menampilkan gambar-gambar dan

Annisa Rosdayanti, 2021
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS MOTION GRAPHIC PADA MATERI ALAT INDRA MANUSIA

suara yang menarik minat siswa dalam belajar.. Dengan ini maka penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital ini dengan memanfaatkan *motion graphic* dengan pengembangan menggunakan beberapa aplikasi penunjang diantaranya Microsoft powerpoint, animaker, Adobe premiere, Prezi, dan Canvas. Dengan tujuan tersendiri untuk menjadi sebuah media pembelajaran yang jauh lebih menarik.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran digital yang sudah dilakukan di sekolah?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran digital berbasis *motion graphic* pada materi alat indra manusia di kelas 4 SD?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran digital berbasis *motion graphic* pada materi alat indra manusia di kelas 4 SD?
4. Bagaimana Respon guru dan Respond siswa terhadap media pembelajaran digital berbasis *motion graphic* pada materi alat indra manusia di kelas 4 SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *motion graphic* pada materi alat indera manusia di kelas 4 sekolah SD Laboratorium UPI Cibiru. Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran digital yang sudah dilakukan di sekolah.
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran digital berbasis *motion graphic* pada materi alat indra manusia di kelas 4 SD.
3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran digital berbasis *motion graphic* pada materi alat indra manusia di kelas 4 SD.

4. Untuk mengetahui Respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran digital berbasis *motion graphic* pada materi alat indra manusia di kelas 4 sekolah SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam berbagai aspek, seperti:

1. Aspek Teori: Diharapkan dapat membuktikan penelitian sebelumnya dan memberikan ide atau gagasan terbaru mengenai media pembelajaran digital berbasis *motion graphic* dalam menunjang pembelajaran.
2. Aspek Kebijakan: Peneliti berharap bagi para pemegang kebijakan untuk mempertimbangkan pembaharuan media bahan ajar terutama dalam media pembelajaran digital untuk menunjang pembelajaran
3. Aspek Praktik:
 - a. Bagi Guru
Menjadi rekomendasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dalam menunjang pembelajaran.
 - b. Bagi Siswa
Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa SD pada pembelajaran IPA.
 - c. Bagi Peneliti
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital dan media pembelajaran telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA untuk penelitian kualitatif ataupun kuantitatif lainnya.
 - d. Bagi Sekolah
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi suplemen media pembelajaran pendukung untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA di SD.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi terdiri atas lima BAB di mana setiap BAB memiliki cakupannya masing-masing yang akan menggambarkan penelitian dari awal sampai akhir. Bagian yang dimaksud yaitu BAB I. Yang pertama kali dipaparkan peneliti pada BAB I yaitu latar belakang penelitian mengajukan penelitian mengenai pembahasan singkat mengenai media, serta pengembangan media pembelajaran digital berbasis *motion graphic*. Kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah yang diangkat yaitu mengenai pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, pada BAB I peneliti juga memaparkan tujuan serta manfaat penelitian ini bagi guru dan siswa baik itu secara teoritis maupun praktis.

BAB II berisi penjelasan mengenai pengertian, jenis-jenis, dan fungsi media pembelajaran. Selain itu, pada BAB ini juga dijelaskan mengenai konsep bagian dan fungsi pada alat indra pada manusia.

BAB III berisi penjelasan metode penelitian yang digunakan, desain penelitian, prosedur penelitian, validator dan responden, instrumen penelitian, pengumpulan data serta teknik analisis data yang akan digunakan.

BAB IV berisi hasil dan pembahasan mengenai karakteristik, penilaian kelayakan dari ahli, dan respon guru dan siswa terhadap suplemen media pembelajaran digital berbasis *motion graphic* yang dikembangkan.

BAB V menjabarkan hasil yang disajikan dalam bentuk simpulan berdasarkan rumusan masalah yang diangkat, implikasi dari penelitian yang telah dilaksanakan, serta rekomendasi bagi guru dan peneliti selanjutnya.