

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan adanya pendidikan generasi penerus bangsa diharapkan mampu memiliki nilai, moral, serta akhlak yang mulia. Menurut UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Undang-undang Republik Indonesia, 2003).

Pendidikan tidak akan terlepas pada proses pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya membimbing serta mendidik siswa pada proses belajar, agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Baroya, 2018). Secara spesifik, pembelajaran adalah proses yang dibangun oleh guru secara intelektual meningkatkan moral dan mengembangkan berbagai keterampilan siswa, seperti keterampilan berpikir, keterampilan kreativitas, keterampilan membangun pengetahuan, serta keterampilan memecahkan masalah (Syahputra, 2018). Keterampilan-keterampilan yang telah disebutkan di atas merupakan sebuah keterampilan yang harus dikembangkan pada abad 21 dalam pembelajaran.

Abad ke-21 ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan otomatisasi, di mana banyak pekerjaan digantikan oleh mesin produksi dan komputer, sehingga masyarakat dan pendidikan telah berubah di abad ke-21. Pembelajaran di abad ke-21 sebenarnya merupakan hasil dari evolusi masyarakat dari waktu ke waktu. Sebagaimana diketahui, masyarakat telah berevolusi dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris ke masyarakat industri, dan sekarang sedang bertransisi ke masyarakat informasi. Masyarakat informasi ditandai dengan kemajuan digitalisasi (Rahayu dkk., 2022).

Berbicara tentang pembelajaran di abad 21 kemitraan untuk pembelajaran abad 21 (*Partnership of 21st Century Learning*) mengembangkan kerangka

pembelajaran di abad 21. Yaitu siswa memperoleh keterampilan, pengetahuan dan kemampuan di bidang teknologi, media, informasi, pembelajaran dan keterampilan inovasi, keterampilan hidup dan profesional (P21, 2019). Dengan kerangka pembelajaran tersebut diharapkan dapat memudahkan siswa untuk berhasil dalam menjalani kehidupannya dan pekerjaannya kelak. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran abad 21 ini harus melibatkan teknologi untuk menyeimbangkan kehidupan siswa sehingga memiliki kecakapan hidup.

Untuk mengembangkan sebuah pembelajaran pada abad 21 ini, guru harus mengubah sebuah pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang menarik dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain itu juga proses belajar yang mengacu pada ciri pembelajaran abad 21 yang melibatkan penggunaan teknologi.

Perkembangan teknologi menjadi sebuah tantangan dan tuntutan tersendiri bagi seorang guru dalam pembelajaran abad 21 ini, karena pemahaman terhadap teknologi yang seharusnya sudah dimiliki serta diterapkan pada pembelajaran, namun pada kenyataannya belum sepenuhnya diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. TPACK atau *Technological Pedagogical Content Knowledge* muncul untuk mengatasi tantangan tersebut. *Technological Pedagogical Content Knowledge* menurut Rosyid (2016) adalah sebuah kerangka untuk menggabungkan teknologi dalam mengajar. Kerangka dari TPACK menjelaskan berbagai macam pengetahuan yang diperlukan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan berbantuan teknologi dan prosedurnya.

Ketika di lapangan, masih banyak guru atau pendidik yang belum berinovasi dalam penyampaian materi di kelas khususnya menggunakan teknologi. Pada tahun 2021, ketika melaksanakan kegiatan kuliah kerja nyata di SD Negeri Cikondang I, dan program kampus mengajar di SD Negeri Ciloa masih banyak guru atau pendidik yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi. Seperti metode ceramah masih sepenuhnya dilaksanakan, guru memberikan tugas secara langsung tanpa menjelaskan terlebih dahulu, sehingga berdampak pada pemahaman siswa yang kurang, dan motivasi belajar siswa rendah. Ditambah pada masa pandemi covid-19 di akhir tahun 2021, pembelajaran di kelas dilaksanakan secara *blended learning*, sehingga dibutuhkan

sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut.

IPS tentunya memiliki hambatan baik secara langsung maupun secara tidak langsung dalam pembelajarannya 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 IPS berdampak pada kurangnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rusmawan (2013), menyatakan bahwa hasil belajar IPS siswa SD di Kabupaten Sleman termasuk rendah, dilihat dari rata-rata dan perbandingan dengan mata pelajaran yang lain. Hasil belajar siswa yang dinyatakan rendah menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam belajar IPS. Kesulitan belajar merupakan hambatan seorang siswa dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru terlalu kurang untuk dipahami oleh siswa, media yang kurang inovatif, monoton serta cenderung sangat membosankan bagi siswa.

Salah satu cara untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif dan efisien di kelas, yaitu guru dapat menggunakan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Arsyad, 2011). Sedangkan menurut Jennah (2009), bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu hal untuk menyalurkan bahan serta materi pembelajaran sehingga mampu merangsang dan menarik minat, serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Dalam penggunaan media pembelajaran tentunya harus disesuaikan dengan karakteristik siswa di kelas, serta untuk meningkatkan minat belajar siswa maka diperlukan media yang inovatif dan kreatif. Salah satunya yaitu menggunakan media digital. Media digital merupakan sebuah media yang digunakan untuk menerima maupun memberikan informasi secara digital, dan biasanya terdapat penggunaan teknologi di dalamnya. Pemanfaatan media digital untuk pembelajaran di kelas dapat dipilih oleh guru dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran dapat berupa video pembelajaran interaktif, pembelajaran berupa

aplikasi game, kuis interaktif, video atau gambar serta pemanfaatan Youtube (Nurjanah dan Mukarromah, 2021).

Motion graphic merupakan salah satu bentuk media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Menurut Wiana (2015), bahwa *motion graphic* adalah kombinasi dari potongan-potongan elemen dari desain/animasi yang didasarkan pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, dengan menggabungkan elemen yang berbeda seperti 2D atau 3D. Sedangkan menurut Betancourt (dalam Nugraha, 2022), *motion graphic* merupakan media berupa rekaman video teknologi animasi untuk membentuk ilustrasi dengan mengkombinasikan audio.

Media digital berbasis *motion graphic* dianggap cocok digunakan untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret, dan lebih mudah diterima oleh siswa. *Motion graphic* dapat digunakan untuk proses pembelajaran berupa audio visual yang dapat menampilkan suara, gambar serta tulisan yang memudahkan siswa dalam memahami materi, serta menjadi daya tarik untuk didengarkan dan diperhatikan oleh siswa. Keberadaan media 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 (Amali dkk., 2020).

Dalam sebuah uji coba yang dilakukan oleh Nursyah (2020), penggunaan *motion graphic* pada materi IPA mampu menarik siswa dengan persentase 88,067% dengan kualifikasi sangat baik serta mendapatkan kualifikasi sangat layak oleh guru atau pendidik sebesar 85,5%, sehingga *motion graphic* dapat digunakan sebagai sarana proses pembelajaran di kelas. Uji coba lainnya yaitu pada mata pelajaran sejarah Indonesia *motion graphic* digunakan sebagai media belajar dan mendapatkan respon yang positif, dan implementasinya dianggap sangat tepat. Juga pada prestasi siswa, sebelum menggunakan media *motion graphic* hasil pretestnya menunjukkan 57,60% sedangkan skor rata-rata setelah menggunakan *motion graphic* hasil *posttest* nya sebesar 79,20% (Amali dkk., 2020).

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Rusdiansyah dan Leonard (2020) juga menunjukkan bahwa *motion graphic* pada materi matematika di sekolah dasar

dapat menambah daya tarik siswa untuk belajar, juga dapat mempermudah pemahaman siswa dengan persentase 95% dengan kualifikasi sangat baik.

Pada *motion graphic* tersebut berfokus kepada pengembangan *motion graphic* dalam pembelajaran IPA, Sejarah Indonesia, dan Matematika. Sementara pengembangan yang akan dilakukan dengan kebaruannya yaitu pengembangan produk berupa media digital berbasis *motion graphic*. Pada pengembangan produk yaitu mengambil materi pembelajaran sumber daya alam di kelas IV SD. Pengembangan produk berupa audio, visual dan *motion*. Hal tersebut karena karakteristik anak usia SD sangat gemar untuk menonton video yang menarik seperti animasi (Puspa Suryani, Sulthoni, & Susilaningsih, 2018). Dengan demikian, pengembangan media digital berbasis *motion graphic* diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi dan mampu meningkatkan minat belajar siswa di kelas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalahnya yaitu sebagai berikut.

1. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat serta tuntutan pembelajaran abad 21 harus melibatkan peran teknologi di bidang pendidikan.
2. Kurangnya keterampilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas dan metode ceramah masih sepenuhnya diterapkan.
4. Media pembelajaran masih belum bervariasi sedangkan siswa SD membutuhkan sebuah proses pembelajaran yang bermakna, menarik, serta menyenangkan.

1.3 Batasan Masalah

Supaya pengembangan yang dilakukan berjalan sesuai dengan tujuan dan untuk menghindari terjadinya penyimpangan terhadap pembahasan, maka harus terdapat batasan masalah. Adapun batasan masalah dari penelitian ini yaitu hanya

memfokuskan pada pengembangan media digital berbasis *motion graphic* pada materi sumber daya alam di sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut

1. Bagaimana pengembangan media digital berbasis *motion graphic* pada materi sumber daya alam di sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media digital berbasis *motion graphic* pada materi sumber daya alam di sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah produk pengembangan media digital berbasis *motion graphic* pada materi sumber daya alam di sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan kelayakan media digital berbasis *motion graphic* pada materi sumber daya alam di sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan pengembangan *motion graphic*, berharap adanya manfaat untuk berbagai pihak, berikut adalah manfaat dari penelitian ini:

1. Bagi Mahasiswa

Melalui pengembangan ini, wawasan serta pengetahuan mahasiswa akan bertambah dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran juga meningkat.

2. Bagi Siswa

Manfaat untuk siswa adalah siswa mampu meningkatkan hasil belajar atau minat belajar pada materi sumber daya alam di sekolah dasar, serta dengan adanya media pembelajaran *motion graphic* membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan mudah.

3. Bagi Guru

Manfaat bagi guru yaitu untuk meningkatkan keterampilan mengajar, menjadi inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang cocok yang disesuaikan dengan karakter siswanya.

4. Bagi Sekolah

Sekolah dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta dapat mengatasi kesulitan belajar siswa, serta sebagai upaya atau solusi untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

5. Bagi Pihak Lainnya

Hasil dari penelitian ini dapat berguna sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang akan dilakukan.

1.7 Struktur Organisasi

Skripsi ini terdiri dari beberapa bab, yaitu bab I, bab II, bab III, bab IV dan bab V. Berikut adalah uraian dari setiap masing-masing bab:

Pada bagian bab I terdiri dari pendahuluan, bab ini berisikan tentang latar belakang dari permasalahan yang diangkat menjadi penelitian. Selanjutnya juga bab I berisikan rumusan masalah yang kemudian menjadi sebuah tujuan dalam penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan struktur organisasi.

Pada bab II menjelaskan tentang kajian pustaka. Bab ini membahas kajian teoritis, praktis serta konseptual yang memuat bahasan-bahasan yang diperlukan untuk menjadi landasan penelitian.

Bab III merupakan metode penelitian, dalam bab ini membahas mengenai metode dan desain penelitian, subjek penelitian, prosedur pengembangan media digital berbasis *motion graphic*, jenis data serta instrumen penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV merupakan penyajian, temuan dan pembahasan dari pengembangan yang terdiri dari tahapan pengembangan model ADDIE, dan kelayakan media *motion graphic* yang dikembangkan.

Bab V merupakan simpulan, implikasi, dan saran-saran yang direkomendasikan penulis untuk pembaca, apabila akan melaksanakan pengembangan produk media digital berbasis *motion graphic*.