

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah aktivitas utama dalam proses pendidikan. Pendidikan diperlukan karena merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan untuk membangun manusia yang berkualitas. Pendidikan yang baik dan berkualitas dalam proses pembelajarannya tidak akan terlepas dari perencanaan pembelajaran, penggunaan bahan ajar, strategi mengajar, dan media pembelajaran yang baik. Maka dari itu guru berperan penting dalam sebuah pembelajaran, guru dituntut untuk bisa menyusun strategi dan model pembelajaran yang baik agar terciptanya sebuah pembelajaran yang efektif dan menarik. Hal ini tentunya dimaksudkan supaya dalam pembelajaran siswa bisa menjadi lebih aktif, dan mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru dengan baik. Perkembangan yang terjadi dalam bidang teknologi di era modern ini membuat guru harus berinovasi mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Menurut Uzun (2012) dalam (Ichsan et al., 2018) penggunaan media dalam pembelajaran mengalami banyak perubahan mulai dari bentuknya yang awalnya berbentuk fisik, sekarang sudah banyak media pembelajaran berbentuk online. Dengan adanya perkembangan teknologi ini serharusnya guru dapat memanfaatkannya dalam suatu pembelajaran, contohnya seperti dalam pembelajaran IPA

Menurut (Sujana, 2014), IPA adalah ilmu pengetahuan yang didalamnya mengkaji seputar alam semesta dan juga isinya, berikut juga berbagai peristiwanya untuk kemudian para ahli melakukan berbagai rangkaian proses ilmiah dengan penuh ketelitian serta kehati-hatian untuk mengembangkannya. Pembelajaran IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Dengan demikian, supaya peserta didik dapat belajar dan memahami pembelajaran IPA maka sangat dibutuhkan minat belajar yang tinggi serta pemahaman konsep yang baik dari peserta didik.

Minat belajar yang baik dan positif tentu akan berpengaruh pada tingkat pemahaman konsep peserta didik. Nasution (2008) dalam (Seruni & Hikmah, 2015) bahwa ketekunan belajar ini bertalian dengan sikap dan minat terhadap pelajaran. Bila suatu pembelajaran tidak dapat menarik minat dan perhatian peserta didik maka peserta didik tersebut tidak akan memperhatikan dan cenderung tidak peduli akan pembelajaran tersebut. Sebaliknya, jika pembelajaran yang dilaksanakan dapat menarik minat dan perhatian peserta didik maka respon dari peserta didik pun akan baik dan dapat memberikan hasil yang bagus. Maka dari itu, ketika pembelajaran kita menyenangkan hal itu akan memicu minat belajar peserta didik dan akan memudahkan mereka dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga pemahaman konsep peserta didik pun akan menjadi lebih baik.

Pemahaman konsep merupakan suatu pencapaian yang harus dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemahaman merupakan salah satu aspek pada ranah kognitif yang dikemukakan oleh Bloom menyatakan pemahaman yaitu ketika peserta didik dihadapkan pada suatu komunikasi dan dapat menggunakan ide yang terkandung di dalamnya (Afriani, 2018). Namun dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPA masih banyak faktor yang menghambat sehingga belum bisa memberikan perhatian dan aktivitas yang tinggi kepada peserta didik yang menyebabkan kurangnya pemahaman konsep peserta didik. Hal ini seperti yang terdapat dalam penelitian yang telah dilakukan oleh (Erina Susanti et al., 2021) dimana salah satu factor yang menyebabkan rendahnya pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran IPA adalah sedikitnya sumber belajar yang tersedia selain dari buku paket dan ringkasan materi dari guru. Simbolon dan Sahyar (2015) dalam (Hikmah et al., 2017) mengemukakan juga bahwa dalam salah satu factor yang menghambat pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran itu adalah masih mendominasinya peran guru, sehingga siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, sehingga yang diutamakan hanya ketuntasan materi tanpa memikirkan pentingnya aktivitas siswa.

Kegiatan pembelajaran yang efektif tercipta dengan adanya metode atau strategi dalam berlangsungnya pembelajaran. Oleh karena itu agar tercipta pembelajaran efektif yang bisa meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep

peserta didik harus didukung dengan pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang profesional. Raharjo, dalam (Marasabessy, 2012) mengemukakan bahwa dalam sebuah pelaksanaan pembelajaran IPA guru harus dapat mengelola media pembelajaran dengan baik, maka dari itu diharapkan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran yang telah ditentukan. Karena secara tidak langsung pembelajaran IPA dengan menggunakan media pembelajaran akan menstimulus rasa ingin tahu peserta didik untuk belajar IPA dan juga memunculkan ide baru dalam memecahkan masalah.

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien jika didukung dengan tersedianya media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. *Motion graphics* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menjadi rujukan guru dalam menyusun kegiatan pembelajaran. *Motion graphics* adalah penggabungan gambar, baik itu foto, ilustrasi, atau bentuk lain dari artistik digital yang berbasis visual dengan video (footage) dalam sebuah komposisi desain serta di kombinasikan dengan instrumen musik. Paik dan Schraw (2013) dalam penelitiannya mengatakan media video animasi motion graphics pembelajaran dikatakan lebih menarik daripada menggunakan buku, karena mampu memberikan tampilan visual dari berbagai fenomena dan informasi abstrak yang mengarah pada peningkatan proses pembelajaran dan hasil pembelajaran.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Efendi et al., 2020) yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandarejo 1 Kabupaten Malang” diperoleh hasil dari pelaksanaan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran video animasi motion grafik. Keterlaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan media video animasi *motion graphics* dapat dikategorikan baik dan efektif. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media *motion graphics* ini meningkat secara signifikan dan berdasarkan kriteria dapat disimpulkan media yang sudah dikembangkan termasuk kategori efektif.

Dalam kajian ini, *motion graphics* berperan sebagai media untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran. *Motion graphics* ini diperlukan untuk dapat meningkatkan minat dan juga pemahaman konsep dari

peserta didik dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA. Selain itu, dengan tampilan *motion graphics* yang menarik perhatian peserta didik maka minat untuk belajar pun akan tinggi sehingga pemahaman konsep peserta didik akan meningkat. Pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Efendi et al., 2020) diperoleh hasil dari pelaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan media video animasi *motion graphics* dapat dikategorikan baik dan efektif. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media *motion graphics* ini meningkat secara signifikan dan berdasarkan kriteria dapat disimpulkan media yang sudah dikembangkan termasuk kategori efektif.

Berdasarkan pemaparan diatas, minat dan pemahaman konsep yang tinggi sangat penting untuk dimiliki oleh peserta didik. Akan tetapi, beberapa peneliti menemukan minat belajar dari peserta didik masih rendah khususnya di Indonesia. Dengan demikian, perlu ditemukan cara untuk dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman konsep dari peserta didik. Penerapan media *motion graphics* menjadi salah satu usaha yang dapat diimplementasikan untuk menjawab hal tersebut. Dengan demikian, diperlukan suatu penelitian agar dapat mengetahui peran media *motion graphics* terhadap minat dan pemahaman konsep peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana peran media *motion graphics* terhadap minat dan pemahaman konsep peserta didik pada materi perubahan wujud benda? Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka dikembangkan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan media *motion graphics* pada materi perubahan wujud benda?
- 1.2.2 Bagaimana minat belajar peserta didik setelah pembelajaran dengan media *motion graphics* pada materi perubahan wujud benda?
- 1.2.3 Bagaimana pemahaman konsep peserta didik sebelum dan setelah pembelajaran dengan media *motion graphics* pada materi perubahan wujud benda?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran media *motion graphics* terhadap minat dan pemahaman konsep peserta didik pada materi perubahan wujud benda. Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan media *motion graphics* pada materi perubahan wujud benda?
- 1.3.2 Untuk mengetahui minat belajar peserta didik sesudah pembelajaran dengan *motion graphics* pada materi perubahan wujud benda ?
- 1.3.3 Untuk mengetahui pemahaman konsep peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran dengan media *motion graphics* pada materi perubahan wujud benda ?

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini, diharapkan membawa manfaat yang baik terhadap berbagai pihak. Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu ikut andil dalam memberikan alternatif kegiatan atau model pembelajaran yang dapat diterapkan di SD. Kegiatan pembelajaran dengan media *motion graphics* ini dapat diterapkan untuk meningkatkan minat serta pemahaman konsep peserta didik di SD khususnya dalam pembelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini juga, memiliki manfaat praktis. Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu:

1.4.2.1 Manfaat Bagi Peserta didik

Siswa dapat meningkatkan minat belajar mereka dan juga dapat meningkatkan pemahaman konsep mereka khususnya pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda.

1.4.2.2 Manfaat Bagi Guru

Guru memiliki alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat mereka terapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Selain itu, guru juga dapat

mengetahui sejauh mana minat belajar peserta didik serta bagaimana tingkat pemahaman konsep mereka menggunakan dengan media *motion graphics*.

1.4.2.3 Manfaat Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan media *motion graphics*. Serta dapat mengetahui minat dan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran dengan media *motion graphics* pada materi perubahan wujud benda. Selain itu, peneliti juga mendapatkan pengalaman yang berharga dari penelitian ini.

1.5 Struktur Organisasi

Skripsi ini berjudul “Peran Media *Motion Graphics* Terhadap Minat dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Materi Perubahan Wujud Benda”. Dalam Skripsi ini terdapat 5 bab. Bab I berisi tentang pendahuluan, kemudian bab II yaitu kajian pustaka, bab III berisi tentang metode penelitian, bab IV berisi tentang hasil dan pembahasan, dan bab V berisi tentang kesimpulan dan saran. Tentunya skripsi ini juga dilengkapi dengan daftar rujukan sebagai bahan acuan dalam pembuatan skripsi ini.

Bab I berisi pendahuluan, yang mana terdiri dari latar belakang yang menjadi dasar mengapa penelitian ini dilakukan. Kemudian dari latar belakang tersebut munculah rumusan masalah utama yang kemudian dikembangkan menjadi tiga pertanyaan penelitian, serta menjadi dasar tujuan penelitian ini dilakukan.

Bab II berisi kajian pustaka, bab ini menyajikan secara rinci mengenai teori yang menjadi bahan acuan serta landasan dalam penyusunan skripsi ini. Bab ini membahas secara rinci tentang media *motion graphics*, minat belajar, pemahaman konsep, dan materi perubahan wujud benda.

Bab III membahas tentang metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini. Bab III ini berisi desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian dan juga analisis data.

Bab IV merupakan temuan dan pembahasan hasil dari penelitian yang dilakukan. Pada bab ini dipaparkan mengenai temuan dilapangan, dan juga dibahas hasil dari penelitian yang dilakukan mengenai peran media *motion graphics* terhadap minat dan pemahaman konsep peserta didik pada materi perubahan wujud

benda. Pembahasan yang dilakukan pada bab ini adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan sebelumnya.

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu memaparkan seluruh hasil dari penelitian yang telah dilakukan mengenai peran media *motion graphics* terhadap minat dan pemahaman konsep peserta didik pada materi perubahan wujud benda. Sedangkan saran diberikan bagi pembaca mengenai hal-hal apa saja yang baik untuk dilakukan mengenai hasil penelitian. Serta saran jika ingin melakukan penelitian yang serupa.

Selain dari bab pertama sampai bab kelima. Dalam skripsi ini terdapat daftar pustaka yang merupakan kumpulan rujukan dalam melakukan penelitian ini. Selain itu, terdapat pula lampiran-lampiran yang berisi instrumen penelitian seperti lembar observasi, angket, dan soal test. Serta berbagai hal lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.