

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring berjalannya teknologi yang semakin pesat, hal tersebut memberikan dampak dalam kehidupan manusia terutama dalam kehidupan dan pendidikan. Perannya teknologi memberikan pembaruan yang membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran, untuk menunjang keberhasilannya tercapai salah satunya melalui media pembelajaran.

Pandemi Covid-19 yang terus berlangsung di Indonesia sejak awal tahun 2020 hingga saat ini membuat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang biasanya dilakukan secara tatap muka menjadi pembelajaran daring (*online*). Berdasarkan Surat Edaran Disdik Kota Bandung Nomor 1347 Tahun 2021 pada Semester 2 Tahun Ajaran 2021/2022 bahwa untuk pembelajaran luring menggunakan prinsip PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) yang diisi oleh 25%-100% siswa di dalam kelas sehingga sebagian muridnya lagi belajar secara daring yang disesuaikan dengan kelompok simulasi setiap sekolah. Pelaksanaan PTMT maupun pembelajaran secara daring menjadi sebuah tantangan bagi guru dalam memaksimalkan waktu yang tersedia agar materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik dan mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu, guru harus memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa baik itu secara PTMT maupun pembelajaran secara daring. Peranan media pembelajaran sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran sebagai alat untuk memperjelas materi pelajaran, sebagai alat untuk menimbulkan suatu persoalan yang dapat dikaji oleh siswa dalam proses pembelajarannya serta sebagai sumber belajar bagi siswa yang dapat dipelajari secara mandiri (Zahara Mustika, 2015).

Salah satu upaya dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran digital. Media digital menurut Ron Rice (Wijaya, 2021) merupakan media yang melibatkan komputer sehingga penggunaanya dapat berinteraksi antar sesama pengguna atau mendapatkan informasi yang diinginkan. Berbagai jenis media pembelajaran digital dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang aktivitas pembelajaran agar menjadi

lebih optimal seperti aplikasi pembelajaran interaktif, *Augmented Reality*, *Virtual Reality*, *Game Based Learning* hingga video digital animasi seperti *Motion Graphic*. Siswa SD memiliki keterbatasan kemampuan dalam memahami konteks pembelajaran yang lebih kompleks dengan cara konvensional (Efendi, Adi, & Sulthoni, 2020), siswa SD juga lebih cenderung menyukai sesuatu yang bergerak dan memiliki kaingintahuan yang tinggi (Komang Sukarini, 2021) sehingga media pembelajaran digital yang cocok untuk digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) adalah melalui video pembelajaran berbasis *motion graphic* karena menurut Ahli Teori Film Michael Betancourt dalam artikelnya yang berjudul '*The Origins of Motion Graphic*' *motion graphic* merupakan media teknologi animasi yang menciptakan ilusi bergerak dengan audio untuk digunakan dalam *output* multimedia (Iman Satriaputra Sukarno, 2014).

Berdasarkan hasil survey Indikator Pelayanan Pendidikan oleh Kemendikbudristek dan Kemenag pada tahun 2020 menyatakan bahwa 67% guru mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat digital dan platform pembelajaran digital. Kementrerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan bahwa pemerintah sudah memfasilitasi guru untuk melaksanakan pembelajaran daring dengan menggunakan platform pembelajaran daring. Namun, para guru jarang menggunakan platform pembelajaran daring yang telah disediakan oleh pemerintah alhasil pemerintah saat ini belum melihat adanya peningkatan yang signifikan pada kualitas pengajaran para guru (Indonesia, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti berupa wawancara bersama dengan guru Tematik kelas III di SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim Kota Bandung yaitu Ibu Aas Puspitasari Dewi dan Ibu Elly, bahwa pembelajaran saat awal pandemi guru mengalami kebingungan dalam menghadapi pembelajaran daring dan dituntut untuk memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran daring. Langkah yang ditentukan oleh sekolah khususnya pada mata pelajaran tematik adalah guru tematik memiliki tanggung jawab memegang beberapa materi pelajaran untuk membuat media pembelajarannya dan pemaparan materi tematik juga disampaikan per-mata pelajaran karena keterbatasan waktu yang dimiliki agar materi pelajaran dapat disampaikan lebih optimal. Media pembelajaran yang digunakan selama PTMT

maupun daring memanfaatkan media *online* seperti *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Zoom*, *Edmodo*, dan *Google Form*, selain itu juga guru membuat media pembelajaran menggunakan *Power Point* dan video. Dalam membuat media pembelajaran khususnya media pembelajaran video di SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim Kota Bandung tidak semua guru dapat membuatnya, hal tersebut dialami oleh Ibu Elly yang memiliki keterbatasan waktu serta keterampilan dalam pembuatan video pembelajaran untuk siswa, sementara Ibu Aas menyampaikan bahwa beliau pernah membuat video menggunakan *Kinemaster*. Namun, saat ini kegiatan pembelajaran difokuskan menggunakan media *Power Point* dan penjelasan langsung oleh guru dari buku melalui *Zoom/Google Meet*. Adapun kendala yang dihadapi oleh Ibu Aas dan Ibu Elly selama proses pembelajaran daring, yaitu kendala di jaringan internet, menurunnya konsentrasi anak saat proses pembelajaran berlangsung, siswa juga harus ditanya dan diingatkan berkali-kali agar paham dengan materi yang sudah disampaikan, dan kurangnya motivasi belajar siswa.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu gagasan dalam Kurikulum 2013, pelaksanaan Kurikulum 2013 dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.67 Tahun 2013 pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah dilakukan melalui pendekatan tematik-terpadu dari kelas I sampai IV. Tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi kepada anak didik secara menyeluruh. Maka dari itu pembelajaran Tematik harus diajarkan dengan sebaik-baiknya agar dapat memahami materi yang disampaikan dan menjadi pengetahuan awal siswa pada jenjang selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian dari Satria & Leonard (Satria Rusdiansyah, 2020) bahwa siswa lebih tertarik menggunakan media pembelajaran *motion graphic* berbasis *android* selama proses pembelajaran berlangsung sehingga minat belajar siswa meningkat, mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan serta dapat dipelajari dimanapun dan kapanpun. Hal tersebut dibuktikan dalam hasil uji coba keseluruhan menunjukkan rata-rata 95% dengan kriteria “Sangat Baik”.

Sementara berdasarkan hasil penelitian Yuda & Sulthoni (Yudha Aldila Efendi, 2020) di SDN Pandanrejo 1 kurangnya motivasi siswa saat belajar dan tidak mampunya memahami materi pelajaran yang disampaikan, hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang dibawah KKM. Setelah menggunakan media video pembelajaran *motion graphic* peneliti mendapatkan hasil uji coba dengan menggunakan test hasil belajar (*post-test*) sebanyak 43 siswa SDN Pandanrejo 1 mencapai KKM dengan hasil 81,39%. Dapat disimpulkan bahwa media yang sudah dikembangkan oleh peneliti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan media tersebut termasuk kategori efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Media video pembelajaran *motion graphic* dapat diakses dengan mudah tanpa keterbatasan waktu. Penggunaan media video pembelajaran *motion graphic* juga dapat dipelajari secara mandiri oleh siswa dan meningkatkan daya tarik serta pemahaman siswa dalam mempelajari materi pelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih optimal. Maka dari itu, untuk memanfaatkan video pembelajaran *motion graphic* harus melalui proses perhitungan uji kelayakan media agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti memberikan solusi melalui pembuatan media video pembelajaran berbasis *motion graphic* dengan judul **“RANCANG BANGUN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI TEKNOLOGI KOMUNIKASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC* UNTUK SISWA KELAS III SD ISLAM TERPADU LUQMANUL HAKIM KOTA BANDUNG”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahap rancangan video pembelajaran berbasis *motion graphic* materi Teknologi Komunikasi untuk siswa kelas III SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim Kota Bandung?
2. Apakah video pembelajaran berbasis *motion graphic* materi Teknologi Komunikasi untuk siswa kelas III SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim Kota Bandung layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tahapan rancangan video pembelajaran berbasis *motion graphic* materi Teknologi Komunikasi untuk siswa kelas III SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim Kota Bandung.
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis *motion graphic* materi Teknologi Komunikasi untuk siswa kelas III SD Islam Terpadu Luqmanul Hakim Kota Bandung dalam pembelajaran.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
  - a) Sumber pengetahuan kegiatan penelitian pengembangan produk video pembelajaran berbasis *motion graphic*.
  - b) Informasi bagi penelitian selanjutnya yang meneliti hal sejenis.
  - c) Berkontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan terutama dalam bidang anak sekolah dasar pada mata pelajaran Tematik kelas III materi Teknologi Komunikasi.
  - d) Menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis *motion graphic* pada mata pelajaran Tematik kelas III materi Teknologi Komunikasi.

#### 2. Manfaat praktis

##### a) Bagi Peneliti

Sebagai mahasiswa calon guru dapat menambah pengetahuan tentang pentingnya penggunaan juga pemanfaatan media pembelajaran agar suatu saat ketika menjadi guru dapat mengelompokkan jenis media dan dapat kritis saat pemilihan media pembelajaran yang tepat dengan baik selama media pembelajaran sedang digunakan dalam proses untuk mempelajari.

##### b) Bagi Guru

Diharapkan dengan penelitian ini bisa menambah variasi media yang digunakan guru di kelas.

**c) Bagi Siswa.**

Memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran berbasis *motion graphic* dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan agar menambah semangat siswa.

**d) Bagi Peneliti Lain**

Menjadikan penelitian ini sebagai salah satu referensi literatur untuk penelitian sejenis yang akan dilakukan.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi berperan sebagai pedoman dalam penelitian skripsi, dalam penelitian ini mengacu kepada panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2019. Sistematika penelitian dalam penelitian ini tersusun dari BAB 1 hingga BAB terakhir sebagai berikut.

BAB I: Pendahuluan, meliputi Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka.

BAB III: Metode penelitian, meliputi desain penelitian, teknik pengumpulan data, populasi dan sampel.

BAB IV: Temuan dan Pembahasan, meliputi Temuan dan Pembahasan

BAB V: Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi