

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi di Abad 21 ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam semua bidang, tak terkecuali di bidang pendidikan. Pendidik dan peserta didik di abad ini dituntut agar lebih kreatif dan inovatif serta lebih mengembangkan skill dalam bidang Informasi dan Teknologi (IT). Pendidik dan peserta didik hendaknya menghadapi sejumlah tantangan dan peluang yang ada di dunia pendidikan agar dapat bertahan di era teknologi dan informasi ini.

Peserta didik dalam kegiatan belajar pastinya mengalami masalah-masalah, misalnya saja menurunnya minat belajar pada peserta didik dalam suatu mata pelajaran yang disebabkan oleh beberapa sebab. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan melihat gaya belajar peserta didik tersebut yakni menerapkan media ke dalam kegiatan pembelajaran. Menurut para ilmuwan menyamakan teknologi pendidikan dengan media pembelajaran merupakan kekeliruan, apalagi jika kita menempatkan media sebagai induk bagi teknologi pendidikan. Teknologi pembelajaran merupakan bidang kajian yang berdiri sendiri berupa jurusan atau program studi, sedangkan media pembelajaran merupakan salah satu matakuliah yang mendukung disiplin teknologi pendidikan.<sup>1</sup>

Terdapat tiga fungsi utama media pembelajaran apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Melihat dari fungsi utama media pembelajaran, salah satunya yaitu memotivasi atau meningkatkan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran selain dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik, juga dapat membantu untuk meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data

---

<sup>1</sup> Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), h.3.

dan informasi.<sup>2</sup> Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana dan prasarana pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar (SD), melihat keterbatasan peserta didik dalam memahami suatu materi. Munculnya keterbatasan tersebut, dapat menyebabkan ketidakmampuan peserta didik dalam memahami pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru secara konvensional atau ceramah.<sup>3</sup>

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang ada di tingkat pendidikan dasar yaitu Sekolah Dasar (SD). Dalam hal ini mengandung konsep pembelajaran alam yang memiliki hubungan sangat luas terkait dengan kehidupan makhluk hidup maupun tak hidup. Pembelajaran IPA ini sangat berperan dalam proses pendidikan juga perkembangan teknologi terutama teknologi pendidikan. Dengan adanya pembelajaran IPA di dunia pendidikan diharapkan dapat menjadi sarana siswa dalam mempelajari diri sendiri, alam sekitar serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa dituntut untuk aktif belajar, mencari informasi dan mengeksplorasi sendiri maupun secara berkelompok. Guru hanyalah sebagai fasilitator dan pembimbing dalam mengoptimalkan pencapaian ilmu pengetahuan yang dipelajari.

Banyaknya subjek materi dalam pembelajaran IPA tersebut sering kali ditemukan berbagai *problem*, siswa sering kali merasa bosan dengan pembelajaran yang klasikal dan menjadikan siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Bahkan munculnya minat belajar IPA yang rendah. Untuk itu guru dapat menggunakan inovasi-inovasi metode pembelajaran bahkan dengan memanfaatkan media pembelajaran sesuai perkembangan zaman serta keadaan lingkungan sekitar. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran tersebut yaitu media pembelajaran berupa video interaktif. Video interaktif dinilai dapat memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami

---

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), h.19-20.

<sup>3</sup> Yudha Aldila Efendi, Eka Pramono Adi, and Sulthoni, "Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran Ipa Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang," *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)* Vol.6, no. 2 (2020): h.98.

konteks-konteks pada mata pelajaran.<sup>4</sup> Hal tersebut dikarenakan video sebagai media pembelajaran berbasis multimedia dianggap menarik dan tidak monoton untuk membelajarkan siswa Sekolah Dasar (SD) yang seringkali mudah merasa bosan dalam belajar.

Media pembelajaran berupa video dapat dikembangkan menjadi video *motion graphic* yang di dalamnya memuat materi pembelajaran berupa gambar yang bergerak serta dapat disisipkan latihan-latihan materi di dalam video tersebut.<sup>5</sup> Video *motion graphic* salah satu teknik animasi yang merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam motion, elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup yang dapat ditampilkan dalam media audio-visual.<sup>6</sup> Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, guru dapat memanfaatkan media dalam pembelajaran diantaranya media audio visual seperti video *motion graphic*.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 2 Mlatinorowito Kudus terdapat problem yaitu adanya minat belajar siswa yang rendah, dapat dilihat dari kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa merasa jenuh, tidak fokus memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran mata pelajaran IPA kelas V dilakukan secara klasikal, guru hanya memberikan materi dengan cara ceramah dan penugasan, serta media pembelajaran menggunakan buku cetak. Namun sesekali diberikan atau ditampilkan video terkait materi IPA, siswa menunjukkan adanya ketertarikan lebih dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang klasikal. Sekolah sudah memfasilitasi adanya proyektor untuk mendukung kegiatan belajar mengajar akan

---

<sup>4</sup> Direktorat Pendidikan Dasar, "Wujudkan Kelas Yang Menyenangkan Melalui Video Pembelajaran.," Direktorat Pendidikan Dasar, 2021. Diakses dari <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/wujudkan-kelas-yang-menyenangkan-melalui-video-pembelajaran>. Pada tanggal 25 November 2022 pukul 20.51 WIB.

<sup>5</sup> Panyahuti, "Validity Test of Motion Graphics Media as A Wide Area Network Learning Media," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan UNP* Vol.15, no. 1 (2022): h.21-27.

<sup>6</sup> Yudha Aldila Efendi, Eka Pramono Adi, and Sulthoni, "Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran Ipa Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang,," *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)* Vol.6, no. 2 (2020): h. 97-101.

tetapi di kelas V ini faktanya sarana proyektor tersebut tidak sering dimanfaatkan.

Selain melihat adanya problem yang ditemukan peneliti terhadap observasi awal, problem tersebut kita kaitkan dengan penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian terdahulu yang relevan mengatakan bahwa penggunaan media seperti video animasi, youtube, *motion graphic* menggunakan metode penelitian kuantitatif terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Titik Putri Wardaniasih, Siti Rohmi Yuliati, dan Ika Lestari dengan judul “Model Konseptual Media *Motion Graphic* Interaktif Matematika Untuk Kelas V Sekolah Dasar” menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan Hannapin dan Pack, dihasilkan bahwa pengujian media tersebut melalui validasi tahap *expert review* yang melibatkan 3 ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Penilaian dari ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 90,63%. Penilaian dari ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata sebesar 96,59% dan penilaian dari ahli media memperoleh nilai rata-rata 98,21%. Berdasarkan penilaian para ahli tersebut didapatkan rata-rata penilaian kelayakan media keseluruhan yaitu sebesar 95,14% dan masuk kedalam kategori “sangat baik” yang artinya layak untuk digunakan sebagai media guna meningkatkan kualitas hasil belajar, minat belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran.<sup>7</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Aulia Lestari dan Tri Wintolo Apoko dengan judul “Efektivitas Video Animasi melalui Youtube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar” studi ini menggunakan quasi eksperimen dimana keterkaitan sampel penelitian tidak dikerjakan secara acak, namun menggunakan kelas yang sudah tersedia lalu dipilih menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Didapatkan hasil bahwa pembelajaran menggunakan video animasi melalui YouTube efektif dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Barunawati II. Yaitu terlihat dari

---

<sup>7</sup> Titik Putri Wardaniasih, “Model Konseptual Media Motion Graphic Interaktif Matematika Untuk Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Parameter* Vol.32, no. 1 (2020).

hasil skor angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.<sup>8</sup>

Oleh karena itu peneliti memilih media pembelajaran video *motion graphic* dipilih untuk mengetahui apakah media tersebut memiliki pengaruh lebih efektif daripada media pembelajaran klasikal untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran. Video motion graphic dapat membantu siswa dalam memahami materi yang tidak dapat dilihat atau ditangkap oleh mata langsung maupun hanya indera pendengaran saja, karena dengan media tersebut dapat menampilkan secara audio-visual secara *balance* sehingga tidak abstrak lagi.<sup>9</sup> Terlebih sekarang siswa cepat merasa bosan jika media pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar sangat sederhana dan klasikal, terutama dalam mata pelajaran IPA.

Hal tersebut mendorong saya untuk membuat inovasi baru dalam media pembelajaran yang jauh lebih interaktif, variatif dan menyenangkan sesuai dengan visi misi SDN 2 Mlatinorowito Kudus yaitu menguasai dan mengembangkan IPTEK. Video *motion graphic* dapat diunggah dan ditonton lewat YouTube sehingga peserta didik lebih fleksibel dalam belajar tidak terbatas ruang dan waktu. Pelaksanaan penelitiannya tersebut akan dibuat sebuah video *motion graphic* terkait mata pelajaran IPA Kelas V tentang Ekosistem. Kemudian dalam penelitian di lapangan akan dibuat pre-test yang dibagikan kepada peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran video *motion graphic* tersebut, dan hasilnya grafik atau datanya nanti akan dibandingkan dengan post-test setelah dilakukan pembelajaran dengan video animasi tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut maka menjadikan pertimbangan bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Video Motion Graphic Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 2 Mlatinorowito Kudus”.

---

<sup>8</sup> Dwi Aulia Lestari and Tri Wintolo Apoko, “Efektivitas Video Animasi Melalui Youtube Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal BASICEDU* Vol.6, no. 4 (2022).

<sup>9</sup> Nur Isnaini Putri, dkk, “Pengembangan Media Motion Graphic untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi”, *Jurnal Natural Science Educational Research*, Vol. 6 (2), (2023), h.116.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum diterapkan media Video *Motion Graphic* pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 2 Mlatinorowito Kudus?
2. Bagaimana minat belajar siswa sesudah diterapkan media Video *Motion Graphic* pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 2 Mlatinorowito Kudus?
3. Apakah ada peningkatan minat belajar siswa sesudah diterapkannya media Video *Motion Graphic* pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN 2 Mlatinorowito Kudus?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis kemukakan di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui minat belajar siswa sebelum diterapkan media Video *Motion Graphic* pada mata pelajaran IPA di kelas V SD 2 Mlatinorowito Kudus.
2. Mengetahui minat belajar siswa sesudah diterapkan media Video *Motion Graphic* pada mata pelajaran IPA di kelas V SD 2 Mlatinorowito Kudus.
3. Mengetahui ada atau tidaknya peningkatan minat belajar siswa sesudah diterapkannya media Video *Motion Graphic* pada mata pelajaran IPA di kelas V SD 2 Mlatinorowito Kudus.

## D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis
  - a. Dapat memberikan informasi ilmu mengajar guru dalam mengoptimalkan pembelajaran dengan memanfaatkan media *motion graphic*.
  - b. Dapat digunakan untuk bahan referensi dan bahan informasi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran dalam penelitian selanjutnya.
2. Secara Praktis
 

Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini adalah :

  - a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar rujukan dalam menstimulus minat belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan keaktifan siswa untuk lebih giat belajar, karena dengan aktif dalam belajar IPA akan terasa lebih mudah dalam belajar sebab kita tahu kuncinya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan referensi dalam melakukan penelitian yang sejenis ataupun yang berhubungan.

### **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam proposal ini, disusun sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi jenis dan pendekatan, setting penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi data penelitian analisis data hasil penelitian.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan, saran, dan penutup.