

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>1</sup> Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) (benda-benda), dan orang-orang.<sup>2</sup>

*Association of Education and Communication Technology (AECT)* memberikan definisi media sebagai sistem transmisi (bahan dan peralatan) yang tersedia untuk menyampaikan pesan tertentu. Pendapat lain dikemukakan oleh Suranto bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan. Sedangkan Trini Prastati memberi makna media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Media memiliki arti sempit yaitu sebagai komponen bahan dan komponen alat dalam suatu sistem. Sedangkan arti luasnya memiliki arti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber informasi untuk mencapai suatu tujuan.<sup>3</sup> Heinich dan kawan-kawan mengartikan media sebagai perantara yang mengantar informasi dari sumber kepada penerima.

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Cet ke-16: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h.3.

<sup>2</sup> Sharon E. Smaldino and dkk, *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2014), h.7.

<sup>3</sup> M. Miftah, “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” *Jurnal Kwangsan* Vol.1, no. 2 (2013): h.97.

Dengan demikian televisi, film, foto, radio, rekaman radio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah tergolong media. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.<sup>4</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa media merupakan suatu alat perantara yang digunakan oleh pemberi informasi atau pesan kepada penerima informasi atau pesan guna mencapai suatu tujuan.

b. Media pembelajaran

Suatu media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud dan tujuan belajar maka media tersebut disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyalurkan pesan ataupun informasi belajar yang hendaknya disampaikan oleh sumber informasi kepada penerima informasi tersebut. Penggunaan media belajar dapat membantu dalam mencapai keberhasilan belajar.<sup>5</sup> Media pembelajaran disebut sebagai salah satu faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Hal tersebut dapat dikatakan karena adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat dalam bidang pendidikan yang selalu menuntut efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Untuk mencapai keefisiensi dan keefektifitas dari suatu pembelajaran dapat dilakukan suatu upaya antara lain mengurangi bahkan jika perlu menghilangkan adanya sistem penyampaian pembelajaran yang bersifat klasikal dan verbal yang mendominasi dengan cara menggunakan media pembelajaran.<sup>6</sup>

Salah satu media pembelajaran yang berkembang saat ini yaitu media pembelajaran audio-visual. Dapat

---

<sup>4</sup> Sutirman, *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h.15.

<sup>5</sup> Talizaro Tafanao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* Vol. 2, no. 2 (2018): h.104-105, <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

<sup>6</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016), h.1.

disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang dapat membantu suatu proses kegiatan belajar mengajar guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta kemampuan ataupun keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong minat belajar seseorang dan terjadilah proses belajar.

Berikut ini adalah ayat yang menjelaskan tentang media pembelajaran yaitu Q.S Al-Alaq Ayat 1-5 :

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢  
 اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ  
 يَعْلَمُ ۝٥

Artinya:

“1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, 4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”<sup>7</sup>

Menurut penafsiran Quraish Shihab, ayat tersebut mengandung nilai-nilai keterampilan bagi manusia dalam bidang pendidikan ayat 1 dan 3 yaitu membaca, ayat 2 yaitu mengenal diri melalui proses penciptaan manusia secara biologis dan ayat ke 4 yaitu dalam pengajaran di pendidikan memerlukan media untuk mengajar yaitu pena (menulis).<sup>8</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas bahwasannya dalam menyampaikan suatu materi atau pengajaran dibutuhkan sebuah media dan metode, dalam Q.S Al-Alaq ayat 1-5 media mengajar yang digunakan yaitu perantara pena.

Dalam penggunaan media pembelajaran hendaknya harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan secara positif, dengan bahasa yang santun sebagai sarana penyampaian sarana dan pesan dan jika dibantah, seorang pendidik harus menjelaskannya dengan

<sup>7</sup> Anonim, “Tafsir Web Surat Al-Alaq1-5,” n.d., <https://tafsirweb.com/37630-surat-al-alaq-ayat-1-5.html>. Diakses Pada tanggal 03 Desember 2022 Pukul 13.08 WIB.

<sup>8</sup> M. Quraish Shihab, Tafsir al-Mishbah : Pesan Kesan dan Keserasian Al-Qur’an, Jakarta: Lentera Hati, 2002.

bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Selain itu juga dalam penerapan media pembelajaran hendaknya dipilih secara tepat dan sesuai dengan situasi dan kondisi di sekitar lingkungan suatu kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran secara umum memiliki beberapa ciri-ciri diantaranya :

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya : radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.<sup>9</sup>

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi antara lain : (1) sebagai jembatan penyampaian materi pembelajaran agar tersampaikan dengan tepat tidak ada kesenjangan pesan, (2) mencegah timbulnya penafsiran yang berbeda terhadap suatu materi, (3) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (4) proses pembelajaran menjadi lebih

---

<sup>9</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Cetakan ke-16 : Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h.6.

interaktif, (5) efisiensi dalam waktu dan tenaga, (6) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, (7) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan secara fleksibel, (8) media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, (9) mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.<sup>10</sup>

Media pembelajaran sejatinya memiliki banyak fungsi atau manfaat dalam dunia pendidikan. Di sisi lain seorang guru hendaknya harus menguasai indikator-indikator pengetahuan tentang media pendidikan yang harus dikuasai. Beberapa indikator yang harus dikuasai oleh guru antara lain :

- 1) Mengetahui ciri-ciri umum media pendidikan.
- 2) Mengetahui cara memilih dan mempersiapkan media pendidikan sederhana seperti gambar, peta dan sejenisnya.
- 3) Mengetahui cara-cara menggunakan media pendidikan pada proses belajar mengajar.
- 4) Mengetahui cara menyesuaikan media pendidikan yang dipakai dengan bahan pelajaran yang diajarkan.<sup>11</sup>

Dalam perkembangannya media pengajaran diklasifikasikan atau digolongkan dalam beberapa macam antara lain yaitu menurut sifatnya media pembelajaran dibagi ke dalam tiga bagian : (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual.

#### 1) Media Visual

Media visual adalah media atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam konteks ini yaitu materi pembelajaran yang disajikan secara menarik yang diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan. Dapat diartikan sebagai salah satu saran belajar yang sekedar dapat dilihat untuk memfasilitasi pemahaman dan meningkatkan memori siswa dalam mengingat suatu materi. Dikarenakan media pembelajaran ini penggunaan dengan indera

---

<sup>10</sup>Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016), h.10-11.

<sup>11</sup> Isran Rasyid Karo-Karo S and Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal AXIOM* Vol.VII, no. 1 (2018): h.91-95.

penglihatan, maka media ini tidak dapat digunakan untuk umum, lebih tepatnya tidak dapat digunakan untuk orang berkebutuhan khusus yaitu tunanetra.

Visual bisa berupa : (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto suatu benda, (b) diagram yang menggambarkan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur suatu materi, (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang dalam suatu materi, (d) grafik seperti tabel, grafik, dan bagan yang menyajikan gambaran data atau antarhubungan seperangkat gambar ataupun angka-angka.<sup>12</sup>

Kelebihan dari media visual yaitu:

- a) Meningkatkan perhatian dan daya tarik bagi siswa terhadap materi yang disajikan.
- b) Dapat meningkatkan minat dan keinginan belajar pada siswa.
- c) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh seorang siswa.
- d) Meningkatkan ketajaman analisa siswa terhadap suatu materi yang disampaikan menggunakan media visual.

Kelemahan dari media visual yaitu:

- a) Biaya pembuatannya cukup mahal, karena menggunakan media cetak sehingga pembuat media yaitu guru harus mencetak medianya terlebih dahulu.
- b) Kurang praktis dan visual yang sangat terbatas.
- c) Media hanya berupa gambar dan tulisan saja, sehingga tidak cocok diterapkan pada siswa yang memiliki kebutuhan khusus pada indera mata yaitu penyandang tunanetra.
- d) Tidak terdapat audio atau sehingga kurang menarik.

---

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Cet. Ke-16, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h.89.

## 2) Media Audio

Media audio untuk pengajaran merupakan bahan aja yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (suara) yang diterapkan menggunakan indera pendengaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar.<sup>13</sup> Media audio ini menjadi salah satu solusi yang cocok untuk memvariasikan pembelajaran agar tidak terasa membosankan. Pesan dari media audio ini dapat berupa pesan verbal yakni bahasa lisan atau kata-kata dan pesan nonverbal berupa bunyi-bunyian, vokalisasi, musik dan sebagainya.<sup>14</sup>

Kelebihan dari media audio yaitu:

- a) Program audio dapat mengatasi batasan waktu serta jangkauan yang sangat luas.<sup>15</sup>
- b) Media audio dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
- c) Dengan menggunakan alat perekam, program audio digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Misalnya pembelajaran bahasa Inggris audionya dapat menggunakan bahasa Inggris.
- d) Media audio dapat menggugah rasa ingin tahu siswa tentang sesuatu sehingga dapat merangsang kreatifitas.
- e) Media audio dapat menyajikan laporan-laporan yang aktual dan orisinil dibanding dengan media lain.

Kelemahan yang dimiliki media audio antara lain:

- a) Media audio lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh siswa yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.

---

<sup>13</sup> Cepi Riyana, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia, 2012), h.133.

<sup>14</sup> Jazilatur Rahmah Ichsan and Dkk, "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021)*, 2021, h.184.

<sup>15</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran* (Cet ke-7, Jakarta: Kencana, 2015), h. 216.

- b) Sifat komunikasinya satu arah, dengan demikian sulit bagi para pendengar untuk mendiskusikan hal-hal yang sulit dipahami.
- c) Media audio yang memanfaatkan program siaran radio biasanya dilaksanakan serempak terpusat, sehingga sulit untuk melakukan pengontrolan.<sup>16</sup>
- d) Media audio hanya akan mampu menjadi sarana pembelajaran yang baik untuk siswa yang sudah mampu berfikir abstrak.

### 3) Media Audio Visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia audio visual berarti bersifat dapat didengar dan dilihat; alat pandang dengar.<sup>17</sup> Menurut Hamdani, sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandangdengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal.<sup>18</sup>

Media audio visual merupakan media yang yang mengandalkan dua indera manusia yaitu pendengaran (audio) dan visual (penglihatan). Media ini dapat menyajikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan dan suara. Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu perencanaan yang telah seorang guru siapkan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.

Media audio visual terdiri dari Media audio visual diam dan media audio visual gerak. Media audio visual diam yaitu yang menampilkan suara dan gambar diam, contohnya *Sound slide* ( film bingkai suara). Sedangkan media audio visual gerak merupakan media yang menampilkan suara dan gambar bergerak, contohnya yaitu seperti film, video

---

<sup>16</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran* (Cet ke-7, Jakarta: Kencana, 2015), h. 216-217.

<sup>17</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. II, Jakarta: Victori Inti Cipta, 2008), h.100.

<sup>18</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 249.

*motion graphic*, dan lain-lain.<sup>19</sup> Setiap media pembelajaran pastilah memiliki kelebihan dan kelemahannya tersendiri. Kelebihan dari media audio visual ini yaitu (a) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya karena dilengkapi dengan contoh gambar yang konkret serta penjelasan dengan audio sehingga pemahaman siswa lebih maksimal, (b) kegiatan mengajar akan lebih bervariasi, tidak monoton pembelajaran yang klasikal dan verbal dari guru, (c) pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Adapun untuk kelemahan dari media ini antara lain:

- a) Waktu yang diperlukan untuk membuat dan mempersiapkan mediana cukup lama.
- b) Biayanya relatif mahal.
- c) Memerlukan keahlian khusus dalam membuat mediana.
- d) Peralatan pendukung media ini harus lengkap dan memadai.

Media pengajaran merupakan alat bantu guru yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat serta minat belajar siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Untuk memaksimalkan fungsi dari media pengajaran maka sebagai penyaji media yaitu guru hendaknya mendesain dan mengembangkan media tersebut secara maksimal.

Perkembangan zaman di era teknologi ini, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk sarana membuat dan mengembangkan media pembelajaran. Teknologi diklaim dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, menampilkan dan menyampaikan informasi dalam suatu pembelajaran. Macam-macam teknologi yaitu teknologi komputer, teknologi multimedia, serta teknologi komunikasi yang kesemuanya dapat dimanfaatkan untuk membuat media

---

<sup>19</sup> Jazilatur Rahmah Ichsan and Dkk, "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021)* (2021): h.186.

pembelajaran.<sup>20</sup> Perkembangan teknologi pembelajaran pada awalnya sama dengan media pembelajaran yang lahir dari revolusi komunikasi. Selanjutnya teknologi pembelajaran merupakan pengembangan dan penerapan dari ilmu pengetahuan dapat berupa alat, teknik, ataupun metode yang menjadi sarana perantara (media) guna memudahkan penyampaian pesan atau informasi dari sumber (pendidik) ke penerima pesan atau informasi (peserta didik) agar tercapai tujuan pembelajaran.<sup>21</sup>

## 2. Motion Graphic

*Motion Graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis yang menggunakan teknik animasi. Menurut Curran, *motion graphic* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Machda mengatakan bahwa *motion graphic* pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain atau animasi yang berbasis visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis yang dapat dicapai dengan memasukkan semlah elemen berbeda seperti animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, dan musik. Shaw mengungkapkan hubungan antara *graphic* dan *motion* sangat vital karena *motion* yang baik terdiri atas *graphic* yang baik. Begitupun dengan *frame*, efektivitas komposisi akan lebih mudah jika dibentuk dari *graphic form* yang bisa diubah atau ditranslate ke dalam *motion form*.<sup>22</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian *motion graphic* menurut beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* adalah salah satu cabang ilmu desain grafis yang artinya *motion* sebagai pergerakan dan *graphic* sebagai seni menggambar dikomputer yang merupakan penggabungan dari ilustrasi, tipografi, potografi dan videografi dengan

---

<sup>20</sup> Nunuk Suryani, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT," *Prosiding Workshop Nasional Dalam Seminar Nasional Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran Program Pascasarjana UNS*, 2015, h.1-12.

<sup>21</sup> Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid 1* (Sukabumi: CV Jejak, 2020), h.11-13.

<sup>22</sup> Rizky Dias Saputra and Setya Chendra Wibawa, "Studi Literatur Pengembangan Motion Graphic Video Sebagai Tren Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal IT-EDU* Vol.5, no. 1 (2020): h.371-377.

menggunakan teknik animasi yang dibuat dengan menggerakkan gambar atau menggabungkan *part* gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak jadi terlihat hidup dan menghasilkan sebuah video yang menarik, dinamis dan dapat ditampilkan melalui audio-visual.<sup>23</sup>

Ada beberapa tahapan dalam produksi video *motion graphic* menurut Slembrouck antara lain :<sup>24</sup>

1) Konsep Awal (Initial Concept)

Tahap awal yang harus dilakukan untuk membuat video *motion graphic* yaitu mengetahui tentang apa video yang akan dibuat. Mengidentifikasi satu ide dan poin-poin pendukung yang ingin dijelaskan agar menarik *viewers* untuk melihat video *motion graphic* yang akan dibuat.

2) Gaya Visual (Visual Style)

Pilih gaya visual untuk digunakan dalam video *motion graphic*. Gaya visual ini adalah penentuan dari isi video *motion graphic* berupa kartun atau realistis, dua dimensi atau tiga dimensi, warna yang digunakan, karakter tokohnya yang mendukung sesuai tema dan ide video *motion graphic* yang akan dibuat.

3) Penulisan Naskah (Script Writing)

Dimulai dengan garis besar kasar narasi cerita, kemudian nantinya akan diterjemahkan ke dalam objek dan gerakan visual, *voiceovers*, efek suara, dan musik. Dalam pembuatan video ini perlu digaris bawahi durasi videonya, semakin pendek durasinya, maka semakin baik dan efektif dalam penyampaian cerita dan materi.

4) Storyboard

Di sini merupakan langkah awal untuk memulai membuat visual dan suara berdasarkan skrip yang ada. Letakkan semua momen kritis yang diperlukan dalam skrip, yang dikenal sebagai "*Style Frame*". Kemudian deskripsikan singkat dari adegan dan narasi, suara,

---

<sup>23</sup> Enden Siti Romadonah and Isma Nastiti Maharani, "Motions Graphic Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Utile* Vol.V, no. 2 (2019): h.118.

<sup>24</sup> Paul Van Slembrouck, "How to Produce Motion Graphic," 2012, <https://rockcontent.com/blog/how-to-produce-motion-graphics/>. Diakses pada 10 Desember 2022 pukul 10:50 WIB.

ataupun teks yang diperlukan sesuai dengan momen tersebut.

- 5) Sound (Voiceover, Music, dan Sound Effects)  
 Pada tahap ini dapat diimbuhkan voiceover ke dalam video *motion graphic* tersebut sesuai *scene* dan narasi. Selain itu dapat ditambahkan music dan *sound effects* yang berkaitan dengan isi dan tema dalam *scene*.
- 6) Animasi (Animation)

Tahap animasi ini, animator akan menggabungkan potongan-potongan yang telah dibuat di awal. Untuk meminimalisir revisi, animator melakukan penggabungan animasi gambar yang telah dibuat secara satu atau dua bingkai gaya dalam skrip menggunakan gaya visual yang telah dipilih. Selanjutnya animator akan memulai menganimasikan video secara keseluruhan dan *me-review* mulai dari video gambar bergerak, pengisian suara, musik, efek suara serta tahap penyelesaian.

Pembuatan *motion graphic* (gambar bergerak) dapat dibuat memanfaatkan berbagai aplikasi terkait. Misalnya saja dapat dibuat melalui microsoft *Powerpoint*. Kemudian untuk penggabungan bagian *motion graphic*, musik, pengisian suara serta efek suara dapat dibuat memanfaatkan aplikasi editor video seperti “Capcut” dan “Filmora”.

Video *motion graphic* memiliki kelebihan dan kekurangan. Terdapat beberapa kelebihan dari video *motion graphic*, antara lain:

- 1) Penggunaan video *motion graphic* yang sesuai dan digarap dengan baik, membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.
- 2) Menambah motivasi belajar siswa.
- 3) *Motion graphic* dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik kognitif, efektif maupun psikomotorik.
- 4) Penggunaan *motion graphic* dapat menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 5) Memproduksi *motion graphic* lebih mudah mengorganisasi sesuai dengan kehendak penulis naskah.

Kelemahan dari video *motion graphic*:

- 1) Membuat *motion graphic* membutuhkan waktu yang cukup banyak.
- 2) Memerlukan komputer dengan spesifikasi yang tinggi untuk memproduksinya.<sup>25</sup>

### 3. Minat Belajar

Minat dalam bahasa Inggris yaitu *Interest*, kecenderungan dan kegairahan yang tinggi, atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>26</sup> Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan.<sup>27</sup> Minat menurut Slameto adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>28</sup> Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa minat merupakan ketertarikan yang tinggi terhadap suatu hal, aktivitas, orang ataupun obyek lainnya yang timbul dari dalam diri seseorang tanpa adanya keterpaksaan.

Kegiatan belajar mengajar di kelas dapat terlaksana dengan optimal jika dari dalam diri siswa tumbuh minat yang tinggi untuk belajar. Minat belajar memiliki pengertian yaitu perasaan sadar yang timbul dari individu terhadap suatu objek ataupun aktivitas dikarenakan adanya anggapan bahwa objek atau aktivitas tersebut bermanfaat untuk dirinya. Perasaan senang yang timbul dari diri siswa secara sadar untuk belajar karena memiliki banyak manfaat untuk dirinya. Setelah timbulnya rasa senang pada diri individu tersebut lama-kelamaan akan mendorongnya untuk melakukan aktivitas belajar secara terus menerus.<sup>29</sup> Untuk memunculkan minat belajar yang tinggi terhadap siswa, guru haruslah memiliki cara atau strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Beberapa contoh cara yang dapat dilakukan yaitu dengan menciptakan suasana

---

<sup>25</sup> Enden Siti Romadonah dan Isma Nastiti Maharani, "Motions Graphic sebagai Media Pembelajaran", "*Jurnal Utile*", Vol.5 (2), 2019, h.119.

<sup>26</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar* (Palembang: Grafika Telindo Press, 2015), h.32.

<sup>27</sup> Kemendikbud, "Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring," 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/minat>. Diakses pada tanggal 16 Desember 2022 pukul 20.57 WIB.

<sup>28</sup> Slameto, *Belajar & Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.180.

<sup>29</sup> Wiwin Sunarsih, *Pembelajaran CTL (Contextual Teach Ang Learning), Belajar Menulis Berita Lebih Mudah* (Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020), h.7-9.

lingkungan kelas yang aman dan tentram, memberikan model dan metode pembelajaran yang bervariasi, menggunakan media pembelajaran yang menarik, memberikan semangat belajar pada siswa, mengenal dan mengetahui minat belajar siswa, membantu menemukan motivasi belajar dari dalam diri siswa.<sup>30</sup>

Munculnya minat belajar biasanya dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor dari diri suatu individu ataupun faktor dari luar diri suatu individu. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa diantaranya:

- 1) Faktor Internal
  - a. Faktor Psikologis, misalnya intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan seseorang.
  - b. Faktor Jasmaniah, misalnya seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor Eksternal
  - a. Faktor lingkungan keluarga, yaitu seperti cara kedua orang tua dalam mendidik, suasana rumah, keadaan ekonomi dan latar belakang keluarga.
  - b. Faktor lingkungan sekolah, yaitu seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, suasana sekolah, sarana dan prasarana sekolah, dan lain sebagainya.<sup>31</sup>

Guna memantau dan memberikan petunjuk tentang minat belajar maka diperlukannya indikator minat belajar. Menurut Lestari dan Mokhammad indikator dari minat belajar adalah 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) menunjukkan perhatian saat belajar, 4) keterlibatan dalam belajar.<sup>32</sup> Sedangkan menurut Darmadi indikator minat belajar yaitu 1) adanya pemusatan perhatian, perasaan, dan pikiran dari subyek terhadap pembelajaran

---

<sup>30</sup> Suci Trismayanti, "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar," *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam* Vol.17, no. 2 (2019): h.141-154.

<sup>31</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h.57.

<sup>32</sup> Karunia Eka Lestari and Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: Revika Aditama, 2017), h.93.

karena adanya ketertarikan, 2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 3) adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang terbaik.<sup>33</sup>

Menurut Safari, indikator belajar diantaranya yaitu:

a. Perasaan Senang

Seorang siswa memiliki perasaan senang atau suka terhadap mata pelajaran yang dipelajari, maka ia harus terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan mata pelajaran tersebut. Sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong siswa untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirasakan oleh kegiatan itu sendiri.

c. Perhatian dalam Belajar

Adanya perhatian juga menjadi salah satu indikator minat. Seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya saja seorang siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap pelajaran IPA, maka ia akan berusaha untuk selalu memperhatikan penjelasan dari gurunya.

d. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan seseorang akan sesuatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.<sup>34</sup>

Dari beberapa teori para ahli di atas tentang indikator minat belajar memiliki persamaan, akan tetapi teori dari Safari menurut penulis lebih singkat dan jelas.

---

<sup>33</sup> Darmadi, *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), h.322.

<sup>34</sup> Safari, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), h.60.

#### 4. Pembelajaran IPA MI / SD Pada Kurikulum 13 KD.3 dan 4

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu 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. Pada hakikatnya IPA merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang sistematis yang terdiri dari produk, proses, dan sikap ilmiah yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>35</sup> Dalam pembelajaran IPA memiliki banyak subjek materi terkait dengan alam semesta yang diajarkan kepada siswa, salah satunya yaitu materi ekosistem yang diajarkan pada kelas V tingkat Sekolah Dasar.

Peneliti memilih mata pelajaran IPA kelas V pada Kurikulum 13, KD.3 dan 4, materi ekosistem dikarenakan subbab yang diajarkan sangat kompleks dan memerlukan media pembelajaran yang dapat menjelaskan secara konkret dan terperinci. Ekosistem merupakan interaksi antara makhluk hidup dan benda-benda tak hidup pada sebuah lingkungan. Ekosistem sendiri terdiri dari individu, populasi dan komunitas. Jenis-jenis ekosistem antara lain:<sup>36</sup>

- 1) Ekosistem alami, yaitu terdiri dari ekosistem air dan ekosistem darat.
  - a. Ekosistem air, terdiri dari ekosistem air tawar dan ekosistem air asin.
  - b. Ekosistem darat, terdiri dari ekosistem hutan, padang rumput, padang pasir, tundra, dan taiga.
- 2) Ekosistem buatan, yaitu ekosistem yang diciptakan manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia. Misalnya, sawah, ladang, kebun, taman, akuarium.

Dalam ekosistem terdapat pula hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem. Salah satu bentuk interaksi antarmakhluk hidup yaitu rantai makanan dan jaring-jaring makanan. Rantai makanan adalah perjalanan memakan dan dimakan dengan urutan tertentu antarmakhluk

---

<sup>35</sup> Siti Fatimah dan Ika Kartika, "Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis Pendidikan Karakter," *Jurnal Al-Abadiyah* Vol. 5, no. 2 (2013): h.281-296, <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.14421/al-bidayah.v5i2.125>.

<sup>36</sup> Diana Puspa Karitas, *Tema 5 : Ekosistem ( Buku Guru SD/MI Kelas V)* (Jakarta: Kemendikbud, 2017), h.89.

hidup. Sedangkan jaring-jaring makanan merupakan kumpulan beberapa rantai makanan di dalam sebuah ekosistem.

Manusia dan keseimbangan ekosistem sangatlah berkaitan erat, adanya kegiatan manusia di suatu ekosistem menimbulkan berbagai pengaruh. Faktor-faktor yang menyebabkan adanya perubahan keseimbangan di dalam ekosistem yaitu:<sup>37</sup>

- 1) Faktor alami, faktor alami yang menyebabkan perubahan keseimbangan lingkungan adalah bencana, bencana alam tersebut misalnya, banjir, gunung meletus, tanah longsor, tsunami dan lain sebagainya yang dapat memutuskan rantai makanan.
- 2) Faktor dari manusia, yaitu manusia melakukan berbagai kegiatan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya seringkali hal tersebut dapat menjadikan kerusakan dan perubahan keseimbangan ekosistem. Contohnya yaitu penebangan pohon sembarangan, pembakaran hutan, pemburuan hewan langka.

Usaha yang dapat dilakukan manusia untuk memelihara keseimbangan ekosisten yaitu :

- 1) Mengurangi penebangan hutan secara sembarangan.
- 2) Menangkap ikan di laut dengan cara yang tidak merusak ekosistem laut.
- 3) Mengurangi penggunaan bahan kimia buatan dalam kegiatan pertanian.
- 4) Membuat suaka margasatwa, cagar alam, hutan lindung, atau taman nasional yang dilindungi oleh negara.

## B. Penelitian Terdahulu

Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan judul skripsi ini yaitu “Penerapan Media Video *Motion Graphic* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 2 Mlatinorowito Kudus”, maka pemaparan dari penelitian terdahulu diantaranya adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Titik Putri Wardaniasih, Siti Rohmi Yulianti, dan Ika Lestari dengan judul “Model

---

<sup>37</sup> Diana Puspa Karitas, *Tema 5 : Ekosistem ( Buku Guru SD/MI Kelas V)* (Jakarta: Kemendikbud, 2017), h.90.

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>38</sup>

2. 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 hasil skor angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.<sup>39</sup>

Penelitian terdahulu yang pertama memiliki kesamaan yaitu pada variabel independen (bebas) media *motion graphic*. Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian *research and development* (penelitian dan pengembangan). Sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*) dengan semi eksperimen.

---

<sup>38</sup> Titik Putri Wardaniasih, “Model Konseptual Media Motion Graphic Interaktif Matematika Untuk Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Parameter* Vol.32, no. 1 (2020).

<sup>39</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).

Persamaan penelitian terdahulu yang kedua dengan penelitian ini yaitu pada variabel dependen (terikat) yaitu minat belajar dan penelitiannya menggunakan eksperimen. Kemudian untuk perbedaannya yaitu variabel independen terdahulu video animasi sedangkan penelitian ini variabel independennya yaitu *motion graphic*. Selain itu penelitian terdahulu menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk penelitian ini hanya menggunakan satu kelas dikarenakan berjenis semi-eksperimen hanya mengukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tanpa adanya kelompok pembanding.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Isnaini Putri Gusria, dkk. Dengan judul “Pengembangan Media Motion Graphic untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Getara, Gelombang, dan Bunyi” berdasarkan penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa media *motion graphics* yang telah dikembangkan sudah valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran IPA materi getaran, gelombang, dan bunyi. Menggunakan metode kuantitatif, penelitian dan pengembangan (*research and development*). Hasil validasi penelitian ini, media menunjukkan hasil kriteria sangat tinggi dengan nilai rata-rata 0,82 dan hasil validasi ahli materi yaitu nilai rata-rata 0,82. Mendapatkan hasil bahwa media tersebut sudah efektif meningkatkan minat belajar siswa ditinjau dari peningkatan minat belajar siswa berdasarkan indikator minat belajar.<sup>40</sup>

Perbedaannya yaitu penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian *research and development* (penelitian dan pengembangan). Sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*) dengan semi eksperimen.

Persamaan penelitian terdahulu yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif dan membahas tentang penelitian dengan menggunakan media *motion graphic* untuk meningkatkan minat belajar siswa berdasarkan indikator minat belajar siswa.

---

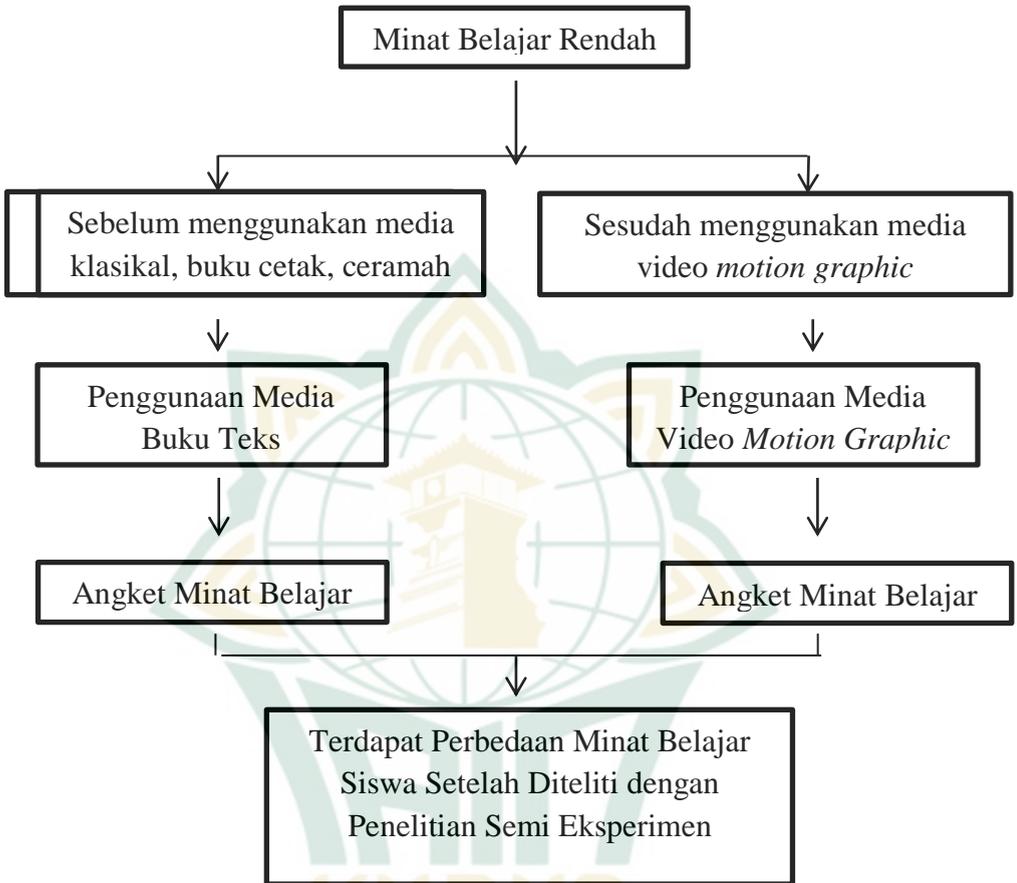
<sup>40</sup> Nur Isnaini Putri, dkk, “Pengembangan Media Motion Graphic untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi”, *Jurnal Natural Science Educational Research*, Vol. 6 (2), (2023), h.115-128.

### C. Kerangka Berpikir

Pada saat observasi ditemukannya minat belajar yang rendah. Kemudian peneliti melakukan sebuah penelitian semi eksperimen. Peneliti melakukan eksperimen sederhana pada kelas V SDN 2 Mlatinorowito pada pertemuan awal menggunakan media buku cetak dan ceramah. Pada pertemuan kedua menggunakan media video *motion graphic*. Selanjutnya, setelah diberikan perlakuan berbeda antara sebelum dan sesudah menggunakan media video *motion graphic*, maka siswa akan diberikan angket minat belajar pada akhir kegiatan pembelajaran untuk mengetahui hasil skor minat belajar siswa. Data-data hasil skor minat belajar siswa akan diolah secara kuantitatif untuk mengetahui indikasi nilai minat belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan dalam kategori rendah, sedang atau tinggi. Setelah dilihat hasil skor dari sebelum dan sesudah pemberian perlakuan apakah ada peningkatan skor kategori atau tidak. Lebih jelasnya, berikut kerangka berpikir pada penelitian ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



**D. Hipotesis**

Hipotesis merupakan dugaan mengenai satu atau lebih populasi.<sup>41</sup> Dengan kata lain hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dikatakan sebagai jawaban sementara dikarenakan hipotesis ditulis sebelum melakukan penelitian, atau dugaan yang mungkin terjadi berdasarkan pada teori-teori yang sudah ada. Berdasarkan teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan maka dirumuskan hipotesis tindakan yaitu :

<sup>41</sup> Budiyo, *Statistika Untuk Penelitian* (Surakarta: UNS Press, 2016), h.141.

$H_0$  : Tidak terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya media video *motion graphic* pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 2 Mlatinorowito Kudus.

$H_a$  : Terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya media video *motion graphic* pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 2 Mlatinorowito Kudus.

