

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang kian cepat perlu diimbangi dengan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah. Teknologi menawarkan berbagai kelebihan, seperti akses informasi yang cepat dan tak terbatas, sehingga memudahkan peserta didik dalam memperoleh materi pembelajaran (Lathifah, 2024). Proses pembelajaran dianggap efektif jika mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan menciptakan suasana yang interaktif, aktif, dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan ketentuan dalam Permendikbud Ristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, khususnya pada Bab III Bagian Kesatu Pasal 9 Ayat 1. Aturan tersebut menyatakan bahwa, "Pelaksanaan pembelajaran harus dilakukan dalam suasana yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Di samping itu, proses pendidikan juga harus menyediakan kesempatan untuk inisiatif, daya cipta, dan kemandirian peserta didik yang disesuaikan dengan kemampuan alami, ketertarikan, serta pertumbuhan jasmani dan kejiwaan mereka.

Kemajuan sains telah menghasilkan berbagai inovasi teknologi yang berkembang dalam lingkup pendidikan. Dengan demikian, institusi pendidikan perlu mengintegrasikan kemajuan teknologi tersebut ke dalam aktivitas pembelajaran. Teknologi berperan sebagai alat untuk menyampaikan materi Pelajaran (Nurillahwaty, 2021). Dalam pendidikan, pemanfaatan teknologi berperan sebagai instrumen penunjang pencapaian sasaran pembelajaran. Pendidik harus mampu

menghasilkan media pembelajaran yang berbasis teknologi guna mewujudkan suasana belajar yang lebih interaktif dan partisipatif (Murba dkk, 2025). Para peserta didik dapat menggunakan teknologi sebagai media untuk memperkaya pengetahuan yang mereka miliki. Diharapkan, teknologi pendidikan mampu mendukung pendidik dan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran di sekolah, sehingga membantu pendidik menyajikan materi tanpa harus menghabiskan banyak energi untuk menilai hasil belajar peserta didik. Kemajuan teknologi telah memberikan peluang untuk mengembangkan konten pembelajaran yang bersifat interaktif dan menghibur dalam kegiatan belajar mengajar (Ariani, 2019).

Media dan peralatan pembelajaran merupakan bagian dari materi pendidikan dalam Kurikulum Merdeka yang dimanfaatkan pendidik untuk mengembangkan karakter Profil Pelajar Pancasila dan memenuhi target Capaian Pembelajaran (Maryono dkk, 2023). Keberhasilan pembelajaran di kelas membutuhkan dukungan media pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan pendidik. Media pembelajaran merupakan perangkat atau instrumen fisik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang memuat konten pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar peserta didik (Saraswati & Novallyan, 2018). Para pendidik perlu memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dengan pendekatan yang inovatif sesuai kemajuan teknologi terkini. Pemanfaatan alat bantu belajar yang inovatif dan memikat dapat meningkatkan fokus dan motivasi belajar peserta didik, sehingga membantu mereka mencapai target pembelajaran dengan lebih efektif (Nurfadhillah dkk, 2021).

Berdasarkan kebijakan terbaru dalam Kurikulum Merdeka, terjadi integrasi pembelajaran antara IPA dan IPS ke dalam satu mata pelajaran terintegrasi yang

dinamakan IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Mengacu pada ketentuan yang diatur dalam Keputusan Kepala BSKAP No. 033/H/KR/2022, IPAS merupakan bidang studi yang memadukan kajian tentang fenomena alam, baik makhluk hidup maupun benda tak hidup, serta menelaah aspek-aspek sosial manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Konsep pembelajaran IPAS berfokus pada percobaan, memberikan pengalaman, serta membangun keterampilan (Mazidah & Sartika, 2023).

Tujuan pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka adalah untuk mengembangkan minat, rasa ingin tahu, keterlibatan aktif, serta memperluas pengetahuan dan keterampilan peserta didik (Agustina dkk, 2022). Namun, pembelajaran IPA sering dianggap sulit oleh peserta didik karena membutuhkan keterampilan berpikir dan praktik yang tinggi serta melibatkan konsep-konsep yang abstrak. Kesulitan ini menyebabkan banyak peserta didik merasa kurangnya minat dan menghadapi hambatan dalam proses belajar (Gumilar, 2023).

Untuk mengatasi hal tersebut, media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak yang sulit jika hanya disampaikan melalui metode ceramah atau teks. Menurut (Syifa & Fatimaul, 2024) media dapat meningkatkan motivasi belajar dan membangun suasana belajar yang interaktif, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi ajar menjadi lebih baik. Dengan media yang tepat, materi yang kompleks dapat dipresentasikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga peserta didik lebih terlibat. Pendidik perlu menciptakan pembelajaran yang atraktif melalui metode dan media yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran yang memikat seperti *PowerPoint*, visual, dan konten video berperan penting dalam pembelajaran karena meningkatkan efektivitas

penyampaian materi, membantu visualisasi konsep abstrak, dan mendorong peningkatan kualitas proses belajar-mengajar (Nurseto, 2012).

Melalui kegiatan observasi dan wawancara yang dilaksanakan peneliti terhadap wali kelas IV B SDN 14/1 Sungai Baung, didapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, guru sudah menggunakan sumber belajar seperti buku penunjang Kurikulum Merdeka terbitan Yudistira dan lembar kerja peserta didik untuk mengajarkan topik gaya di sekitar kita pada peserta didik kelas IV, pendidik menggunakan metode ceramah serta media benda konkret seperti gambar yang terdapat pada buku paket. Namun, Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks dengan visualisasi sederhana, tanpa elemen audio maupun visual yang interaktif. Hal ini menyebabkan rendahnya antusiasme dan dorongan belajar peserta didik ketika mengikuti pelajaran IPA, terlebih karena mata pelajaran ini umumnya dipersepsikan sebagai materi yang kompleks oleh peserta didik karena sifat materinya yang abstrak, kompleks, dan beragam, seperti konsep dalam fisika, kimia, atau biologi yang membutuhkan pemahaman mendalam serta keterampilan matematika. Minimnya visualisasi dan eksperimen praktis di sekolah, pendekatan pembelajaran yang monoton, serta penggunaan istilah teknis yang rumit semakin memperburuk kesulitan peserta didik dalam memahami materi.

Oleh karena itu, pengembangan konten media pembelajaran dengan memanfaatkan unsur audiovisual menjadi sangat penting. Media audio-visual yang menarik dapat memotivasi peserta didik, meningkatkan konsentrasi, dan membuat pembelajaran lebih efektif (Setiyawan, 2021). Beberapa hasil penelitian mendukung hal ini (Nurhasanah & Zunidar, 2024), yang menyimpulkan bahwa media audiovisual terbukti efektif meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik secara

signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Kemudian (Munawir dkk, 2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran audiovisual yang efektif dan tepat, seperti video pembelajaran, *flipbook* digital, atau presentasi multimedia, terbukti berhasil mendorong semangat belajar dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audiovisual yang interaktif efektif meningkatkan motivasi, fokus, keterampilan, dan pemahaman peserta didik dibandingkan metode konvensional. Media pembelajaran audiovisual dapat diimplementasikan dalam bentuk *motion graphic* sebagai salah satu alternatifnya.

Motion graphic merupakan elemen desain grafis yang menggabungkan berbagai komponen seperti ilustrasi, foto, teks, dan video dengan teknik animasi (Abdilah dkk, 2024). Elemen-elemen tersebut dianimasikan untuk menghasilkan sebuah narasi visual. *Motion graphic* berfungsi utama untuk menghadirkan daya tarik dan mengkomunikasikan pesan secara efektif (Athaya dkk., 2023). Produk ini akan dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan Capcut. Prosesnya mencakup penyusunan alur cerita, visualisasi gambar melalui animasi, rangkaian visual bergerak yang menciptakan kesan hidup melalui pergantian gambar secara berurutan, efek, teks, suara, dan kualitas grafis yang baik, yang dapat mempermudah peserta didik memahami materi dan membuat mereka lebih antusias, sehingga meningkatkan hasil belajar. Penelitian (Yusuf dkk, 2020) juga mendukung hal ini, di mana video animasi yang ditampilkan selama proses pembelajaran, hal ini dapat mendorong minat belajar peserta didik, yang pada akhirnya memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Motion Graphic* pada materi Gaya di sekitar kita di Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *motion graphic* pada materi gaya di sekitar kita di kelas IV SD?
2. Bagaimana mengukur tingkat validitas produk pengembangan media pembelajaran *motion graphic* pada materi gaya di sekitar kita di kelas IV SD?
3. Bagaimana mengukur tingkat kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran *motion* pada materi gaya di sekitar kita di kelas IV SD?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran *motion graphic* sebagai alat untuk mengajarkan materi gaya di sekitar kita pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar.
2. Mengukur tingkat validitas produk pengembangan media pembelajaran *motion graphic* sebagai alat untuk mengajarkan materi gaya di sekitar kita pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar.
3. Mengukur tingkat kepraktisan produk pengembangan media pembelajaran *motion graphic* sebagai alat untuk mengajarkan materi gaya di sekitar kita pada peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Karakteristik produk dalam kajian ini mencakup pembuatan suatu alat bantu yang ditujukan bagi pendidik dan peserta didik, yaitu sarana pembelajaran yang

memanfaatkan *motion graphic*. Sarana pembelajaran tersebut dikembangkan untuk memfasilitasi siswa dalam proses belajar mandiri maupun dengan bimbingan pendidik, yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Konten yang dibangun adalah tentang konsep gaya di lingkungan sekitar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).
2. Pembuatan *motion graphic* ini mengintegrasikan komponen visual, tipografi, dan skema warna yang berperan sebagai media komunikasi untuk menarik minat peserta didik dan membantu mereka memahami konsep gaya di lingkungan sekitar dengan lebih baik.
3. *Motion graphic* yang berkaitan dengan materi gaya di sekitar kita merupakan hasil kombinasi antara grafis, animasi, dan audio. Media pembelajaran berbasis *motion graphic* ini dapat ditampilkan menggunakan laptop atau *smartphone*.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Bagi pendidik, pengembangan media pembelajaran *motion graphic* dapat menjadi alternatif untuk membangun suasana belajar yang aktif. Selain itu, Penggunaan *motion graphic* dapat membantu pendidik menyederhanakan informasi dan mengurangi beban kognitif peserta didik, sehingga mereka lebih mudah memahami materi.
2. Bagi peserta didik, pengembangan media pembelajaran *motion graphic* dapat mempermudah peserta didik memahami materi dan meningkatkan interaksi peserta didik dengan teknologi yang berkembang. Penggunaan *motion graphic* yang dinamis dan interaktif membantu peserta didik lebih mudah mengingat informasi dibandingkan dengan teks atau gambar statis.

3. Bagi peneliti, pengembangan media pembelajaran *motion graphic* ini mampu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik dalam mengaplikasikan teknologi di bidang pendidikan, terutama pada elemen pembelajaran IPAS dengan materi gaya di sekitar kita di kelas IV sekolah dasar.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis *motion graphic* yang untuk materi gaya di sekitar kita dalam pelajaran IPAS SD kelas IV. Penggunaan media inovatif ini dimaksudkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif serta memudahkan pemahaman konsep melalui visualisasi yang menarik. Diharapkan implementasi media ini dapat mendorong antusiasme belajar peserta didik dan membantu pendidik menyajikan materi pembelajaran secara lebih dinamis dan efisien. pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *motion graphic* pada mata pelajaran IPAS kelas IV materi gaya di sekitar kita.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan yang ada dalam penerapan pengembangan media pembelajaran *motion graphic* ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan *motion graphic* ini hanya bertujuan untuk memastikan validitas dan efektivitasnya.
2. Pengembangan *motion graphic* ini terbatas pada materi IPAS tentang gaya di sekitar kita untuk peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

3. Pengembangan *motion graphic* ini hanya ditujukan untuk peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

1.7 Definisi Operasional

1. Media pembelajaran adalah instrumen pendukung yang dimanfaatkan pendidik untuk menyampaikan pengetahuan dan mengoptimalkan fokus peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan sarana ini berkontribusi pada terciptanya proses belajar yang optimal serta menguatkan interaksi pendidik dan peserta didik.
2. *Motion graphic* adalah bidang desain yang memadukan beragam komponen visual seperti gambar ilustrasi, huruf artistik, foto, dan video yang dianimasikan menjadi satu kesatuan yang dinamis.