

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi berkembang pesat pada era digital. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk membuat suatu sajian informasi. Informasi tersebut dapat dijadikan sebagai sarana komunikasi visual yang menarik, kreatif, dan dinamis (Nurmansyah et al., 2019). Perkembangan teknologi yang pesat ini berpengaruh juga pada bidang pendidikan. Bidang pendidikan dapat memanfaatkan teknologi untuk membantu saat proses pembelajaran.

Teknologi merupakan salah satu sumber belajar di samping guru. Pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar tersebut menjadikan guru bukan hanya berperan sebagai sumber belajar bagi siswa akan tetapi guru berperan juga sebagai fasilitator saat proses pembelajaran (Kurniawan et al., 2018). Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang berhubungan erat dengan teknologi. Hal ini dibuktikan dengan sekolah memanfaatkan teknologi dalam mengatasi permasalahan yang ada di sekolah berdasarkan hasil PISA 2018 (Anisa et al., 2021). Permasalahan PISA 2018 tersebut yaitu siswa Indonesia berada pada peringkat 72 dari 79 Negara peserta tes yang menunjukkan terjadinya penurunan dari hasil tes PISA tahun 2015. Penyebab permasalahan ini salah satunya minimnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dan kurang tertarik (Ramdani et al., 2020).

Adanya perkembangan teknologi mengakibatkan guru harus memiliki inovasi mengenai media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan terdapat banyak perubahan dari media berbentuk fisik menuju media pembelajaran yang berbentuk digital. Perubahan media ini harus terdapat perubahan dalam kebiasaan guru dalam menerapkan media pembelajaran pada pembelajaran IPA (Ichsan et al., 2018).

Kendala yang dialami saat proses pembelajaran yaitu media pembelajaran yang ada kurang bervariasi dan cenderung menggunakan media yang konvensional (Ali et al., 2018). Media konvensional merupakan media yang telah sering diterapkan pada saat proses pembelajaran. Media konvensional sering digunakan oleh guru karena lebih mudah digunakan akan tetapi akan membuat siswa mudah bosan. Siswa merasa bosan karena merasa hanya terjadi interaksi satu arah dari guru ke siswa. Media konvensional misalnya papan tulis (Septianova, 2017). Pembelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran konvensional seperti ceramah menyebabkan siswa malas dan bosan di saat proses pembelajaran. Penerimaan informasi atau materi saat proses pembelajaran diperlukan suatu perantara antara siswa dengan informasi yang akan diterima, perantara tersebut berupa media pembelajaran (Ali et al., 2018).

Pembelajaran IPA pada kurikulum 2013 telah menekankan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Siswa mengkonstruksi atau membangun pengetahuannya sendiri secara aktif. Pembelajaran IPA memperhatikan seluruh aspek seperti aspek sikap, pengetahuan maupun psikomotor yang diharapkan berkembang dan tercapai pada diri siswa. Pencapaian tersebut didukung dengan pembelajaran yang kreatif, aktif, menarik serta menyenangkan sehingga dalam diri siswa akan tumbuh minat belajar (Purwanti, 2020). Anugraheni (2017) menyatakan bahwa minat belajar sangat penting untuk ditingkatkan dikarenakan dengan

mengawali pembelajaran IPA secara menyenangkan, kerelaan, disertai perhatian akan menghasilkan yang maksimal.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada pembelajaran IPA masih rendah. Fanika (2021) menunjukkan bahwa siswa tidak senang saat materi fisika dan kimia sedangkan pada materi biologi siswa merasa senang. Siswa menyatakan bahwa pada materi fisika dan kimia terdapat rumus beserta perhitungannya sehingga merasa kesulitan. Pelaksanaan praktikum mengalami kendala oleh waktu dan penjelasan guru kurang saat proses praktikum menyebabkan siswa memiliki minat yang kurang (Fanika, 2021). Minat belajar siswa pada materi fisika berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sandari (2020) menunjukkan bahwa respon siswa pada indikator ketertarikan menghasilkan nilai 60,14% yang menunjukkan nilai indikator paling rendah. Minat belajar siswa pada materi fisika ada beberapa yang sudah baik akan tetapi masih ada siswa yang memiliki minat belajar yang kurang (Sandari, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di SMPN 2 Burneh menunjukkan bahwa terdapat permasalahan saat siswa mengikuti pembelajaran IPA pada materi getaran, gelombang dan bunyi. Permasalahan yang dialami yaitu kurangnya minat belajar siswa saat proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar siswa ditandai dengan hanya beberapa siswa yang semangat dan memperhatikan penjelasan dari guru dan siswa lainnya banyak yang malas dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru sering menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran berupa buku siswa dan terkadang menggunakan PPT, sehingga menunjukkan bahwa belum ada variasi media yang dapat menarik minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil

penelitian Santoso & Budiyanto (2020), menyatakan bahwa siswa tidak menyukai pembelajaran IPA dengan persentase 93,93% karena dalam proses pembelajaran IPA hanya dengan hafalan dan guru menggunakan metode ceramah. Permasalahan pada pembelajaran IPA pada materi getaran dan gelombang merupakan materi tersulit dengan hasil persentase 51,51%. Berdasarkan penelitian Wahyuni (2018), menunjukkan bahwa hasil persentase angket kesulitan belajar IPA siswa yaitu pada aspek minat belajar IPA siswa rendah yaitu 23,33%, motivasi belajar IPA siswa rendah yaitu 30%, konsentrasi siswa cukup yaitu 43,44%, kebiasaan belajar siswa rendah yaitu 40% dan intelegensi siswa rendah yaitu 30%. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan dan menerapkan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa. Media *motion graphics* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi.

Pengembangan media *motion graphics* pada penelitian ini berisi materi IPA kelas VIII bab getaran, gelombang dan bunyi. Pemilihan materi getaran, gelombang dan bunyi dikarenakan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Febriyanti & Wati, 2018). Media pembelajaran dapat membantu menyederhanakan materi apabila terdapat kesulitan dalam penyampaian khususnya media pada bidang IPA yang bersifat abstrak (Jayawardana & Trianggono, 2018). Penggunaan media *motion graphics* dapat membantu siswa dalam memahami materi yang tidak dapat dilihat atau ditangkap oleh mata mata langsung karena dengan media tersebut dapat menampilkan secara audio-visual sehingga tidak abstrak lagi (Efendi et al., 2020). Hal ini sesuai dengan Chotimah et al (2021) yang menyatakan bahwa materi getaran, gelombang, dan bunyi bersifat abstrak. Sehingga penggunaan media

motion graphics dapat membantu menjelaskan materi yang bersifat abstrak. Sehingga dalam penyampaian materi harus tepat agar tidak mengurangi minat belajar siswa, oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat menarik minat belajar siswa (Rizal, 2018). Media *motion graphics* berisi potongan-potongan gambar dan tulisan yang bergerak disertai warna yang menarik dipadukan dengan audio yang meningkatkan suasana hati sehingga informasi yang disampaikan lebih bermakna, menarik dan efektif (Nurmansyah et al., 2019). Efendi et al (2020) menyatakan bahwa dengan media *motion graphics* yang akan ditampilkan secara audio-visual akan memungkinkan siswa melihat gambaran materi secara nyata sehingga siswa akan lebih tertarik dan lebih minat untuk belajar suatu materi karena dengan media tersebut, maka siswa akan lebih mudah dalam memahami suatu pembelajaran. Sehingga dengan pengembangan dan penerapan media *motion graphic* ini diharapkan cocok pada materi getaran, gelombang, dan bunyi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Efendi et al (2020), pengembangan media video animasi *motion graphics* pada mata pelajaran IPA menghasilkan validasi pada ahli media dengan skor 42 persentase 87,5 % dapat dikategorikan valid dan layak digunakan. Validasi ahli materi diperoleh skor 40 dengan persentase 83,3 % dengan kriteria valid dan layak digunakan. Hasil uji coba pada kelompok besar diperoleh skor 292 dan persentase 97,3 % sehingga termasuk kategori valid dan layak digunakan. Hasil belajar dari nilai posttest menunjukkan bahwa siswa yang mencapai KKM yaitu sebesar 81,39% sehingga termasuk kategori efektif. Perbedaan penelitian oleh Efendi et al (2020) dengan penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan materi getaran, gelombang dan bunyi akan tetapi materi pada penelitian Efendi et al (2020) ini menggunakan materi benda tunggal

dan campuran. Penelitian ini mengukur minat belajar siswa sedangkan pada penelitian Efendi et al (2020) mengukur hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anisa et al (2021), pengembangan media *PowerPoint motion graphics* sederhana pada konsep IPA menghasilkan skor ahli dan praktisi pada komponen isi dan tujuan sebesar 34,25 kategori sangat baik, hasil skor dari komponen instruksional yaitu 34 kategori baik dan pada komponen teknis sebesar 57,25 menunjukkan kategori sangat baik. Hasil kemampuan dari pemahaman konsep IPA siswa dengan menggunakan media *PowerPoint motion graphics* sederhana yaitu menunjukkan bahwa efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hasil nilai gain yang diperoleh pada uji coba I dan uji coba II berturut-turut yaitu 0,66 dan 0,67 yang menunjukkan kenaikan sedang. Hasil respons siswa terhadap media powerpoint *motion graphics* sederhana yaitu nilai persentase sebesar 85,72% pada komponen isi dan tujuan menunjukkan kategori sangat kuat. Hasil persentase pada kategori kualitas konstruksional yaitu termasuk kategori sangat kuat dengan nilai 84,61% dan menghasilkan nilai sebesar 89,23% pada kategori kualitas teknis mencapai kategori sangat kuat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dalam memahami materi IPA karena lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan dan penelitian mengenai media pembelajaran. Media yang dikembangkan yaitu media *motion graphics* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan dan penelitian yang akan dilakukan adalah “Pengembangan Media Pembelajaran

IPA *Motion Graphics* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas yaitu:

1. Media pembelajaran IPA yang digunakan kurang bervariasi.
2. Rendahnya minat belajar siswa.
3. Siswa malas dan merasa bosan dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian kali ini bila dilihat dari latar belakang yang ada yaitu:

1. Bagaimana kevalidan *motion graphics* pada materi getaran, gelombang dan bunyi?
2. Bagaimana kepraktisan media *motion graphics* pada materi getaran, gelombang dan bunyi?
3. Bagaimana keefektifan media *motion graphics* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi getaran, gelombang dan bunyi?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini bila dilihat dari rumusan masalah yang ada yaitu:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran *motion graphics* pada materi getaran, gelombang dan bunyi.

2. Mengetahui kepraktisan media *motion graphics* pada materi getaran, gelombang dan bunyi.
3. Mengetahui keefektifan media *motion graphics* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi getaran, gelombang dan bunyi.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan media *motion graphics* yaitu:

1. Diharapkan dengan adanya media *motion graphics* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi getaran, gelombang, dan bunyi sehingga tidak akan mudah bosan dan malas.
2. Memberikan sarana bagi guru dapat menggunakan media *motion graphics* pada materi getaran, gelombang, dan bunyi sebagai alternatif media pembelajaran yang bervariasi dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.
3. Memberikan bahan referensi dan wawasan khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media *motion graphics*.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk pengembangan yaitu:

1. Penelitian ini mengembangkan media *motion graphics* yang berisi materi getaran, gelombang dan bunyi kelas VIII semester 2.
2. Media *motion graphics* berupa potongan-potongan gambar yang diperoleh dari suatu video atau animasi disertai teks yang dinamis sehingga elemen yang ada akan bergerak berpadu dengan audio atau musik beserta warna yang menarik.

3. Media *motion graphics* berbentuk tampilan video audio visual dan dikembangkan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*.
4. Media *motion graphics* dapat digunakan pada laptop, komputer dan *smartphone* yang terdapat pemutar video atau aplikasi *Youtube*. Spesifikasi minimal sebagai berikut.
 - a. Sistem operasi : Window 7, window 8, window 10, atau window 11 untuk komputer dan laptop
 - b. *System type minimal 32-bit operating system* untuk komputer dan laptop
 - c. RAM minimal 2GB untuk laptop, computer dan *smartphone*
 - d. *Storage minimal 64GB* untuk laptop atau komputer dan *internal 16GB* untuk *smartphone*.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah pada penelitian ini yaitu:

1. *Motion graphics* merupakan suatu ilustrasi dari suatu gerakan yang diperoleh dari suatu grafik yang menggunakan potongan-potongan gambar dari suatu video atau suatu animasi dan digabungkan dengan audio (Rahadi et al., 2020).
2. Minat merupakan suatu rasa tertarik pada suatu kegiatan atau aktivitas tertentu dari dalam diri seseorang tanpa adanya paksaan dari orang lain (Tammu, 2018).