

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan sains merupakan aspek penting dalam pengembangan intelektual anak-anak. Namun, pendekatan konvensional untuk menyampaikan konsep-konsep sains seringkali sulit dipahami oleh anak-anak, terutama ketika materi-materi ini disajikan dalam bentuk teks panjang atau grafik kompleks. Buku cerita anak memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran yang kreatif, karena mereka dapat memperkenalkan konsep-konsep ilmiah dengan cara yang menghibur dan merangsang imajinasi anak-anak.

Dalam era digital ini, teknologi multimedia, terutama *motion comic*, telah memunculkan peluang baru dalam mendesain materi-materi literasi sains. *Motion comic* menggabungkan elemen-elemen komik dengan animasi, suara, dan musik menciptakan pengalaman membaca yang dinamis dan menarik. Namun, penelitian tentang penggunaan *motion comic* dalam konteks literasi sains anak-anak masih terbatas, terutama ketika menggali potensi format ini dalam mengajar topik-topik kompleks seperti Tata Surya dan perubahan energi.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *motion comic* yang berfokus pada materi literasi sains mengenai Tata Surya dan perubahan energi. Dengan menggabungkan kekuatan narasi visual dari buku cerita anak dengan dinamika *motion comic*, penelitian ini berusaha menciptakan sebuah alat pembelajaran yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendalam dalam mendidik anak-anak tentang konsep-konsep sains yang fundamental. Penelitian ini juga akan mengkaji respons anak-anak terhadap *motion comic* ini, menjelajahi apakah pendekatan ini efektif dalam minat dan pemahaman mereka terhadap materi sains yang disajikan.

Dengan menggali potensi *motion comic* dalam literasi sains anak-anak, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan penting terhadap

pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik di bidang pendidikan sains anak-anak. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi pengembang konten pendidikan dan guru dalam memanfaatkan teknologi multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sains di tingkat anak-anak.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Penelitian ini berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, diperoleh untuk merancang *motion comic* sebagai media pembelajaran interaktif mengenai Materi Tata Surya untuk siswa Sekolah Dasar kelas 4 antara lain:

Bagaimana merancang *motion comic* yang efektif sebagai alat pembelajaran Materi Tata Surya untuk siswa Sekolah Dasar, dengan mempertimbangkan aspek visual, naratif, dan interaktivitas, serta mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman siswa?

### **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini memberikan batasan masalah yang bertujuan untuk memfokuskan pembahasan yang akan diteliti sehingga penelitian terarah pada tujuan penelitian. Adapun batasan masalah yang penulis lakukan antara lain:

1. Perancangan Motion Comic: Bagaimana menggabungkan elemen visual yang menarik dan narasi yang informatif dalam *motion comic* untuk mengajarkan Materi Tata Surya secara efektif kepada siswa SD.
2. Aspek Interaktivitas: Bagaimana mengimplementasikan elemen interaktivitas dalam *motion comic*, seperti animasi yang responsif terhadap tindakan siswa, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.
3. Evaluasi Dampak Pembelajaran: Bagaimana mengukur dampak penggunaan *motion comic* dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang Materi Tata Surya dan apakah *motion comic* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

4. Keterjangkauan untuk Siswa SD: Bagaimana memastikan bahwa motion comic yang dirancang dapat diakses dan dimengerti dengan baik oleh siswa SD tanpa memerlukan tingkat literasi digital yang tinggi.
5. Respons Siswa: Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan motion comic sebagai metode pembelajaran Materi Tata Surya, termasuk tingkat minat, pemahaman, dan tingkat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mencapai beberapa tujuan utama dalam konteks perancangan motion comic tentang Materi Tata Surya untuk siswa Sekolah Dasar (SD). Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Membuat *Motion Comic* yang menarik dan menghibur dengan mengintegrasikan elemen-elemen visual, animasi, dan narasi yang menarik bagi siswa SD serta membuat pembelajaran tentang tata surya mudah untuk dipahami juga para Guru dan Orang Tua.

Tujuan ini akan memberikan landasan kuat untuk perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi motion comic sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam memahamkan Materi Tata Surya kepada siswa SD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi pendidik dan pengembang konten pendidikan dalam mengoptimalkan penggunaan motion comic dalam pembelajaran sains pada tingkat Sekolah Dasar.

#### **1.5 Manfaat penelitian**

Manfaat penelitian skripsi yang berjudul "Perancangan Motion Comic tentang Materi Tata Surya untuk Siswa SD" memiliki implikasi positif yang dapat memengaruhi berbagai pihak dan aspek pendidikan. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari penelitian ini:

1. Meningkatkan Pemahaman Siswa: Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman siswa SD tentang Materi Tata Surya, yang merupakan salah satu konsep sains yang penting. Dengan menggunakan motion comic, siswa dapat dengan lebih mudah memahami konsep-konsep tersebut, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan sains di tingkat dasar.
2. Menggugah Minat Belajar Sains: Penelitian ini dapat membantu menggugah minat belajar siswa dalam sains dengan menghadirkan materi yang menarik dan interaktif. Dengan pendekatan pembelajaran yang inovatif, siswa mungkin lebih termotivasi untuk belajar sains dan mengejar minat mereka dalam eksplorasi Tata Surya.
3. Penggunaan Teknologi Pendidikan: Penelitian ini mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran sains pada tingkat SD. Hal ini menciptakan peluang untuk memanfaatkan teknologi multimedia sebagai alat pembelajaran yang efektif, mempersiapkan siswa untuk menghadapi lingkungan pendidikan yang semakin terdigitalisasi.
4. Referensi bagi Pengembang Konten Pendidikan: Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang konten pendidikan dalam merancang alat pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa SD. Motion comic yang dirancang dapat diadopsi dan dimodifikasi untuk topik-topik lain dalam kurikulum sains.
5. Evaluasi Metode Pembelajaran: Penelitian ini memberikan kesempatan untuk mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran menggunakan motion comic dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa. Temuan-temuan ini dapat menjadi landasan untuk pengembangan metode pembelajaran yang lebih baik di masa depan.
6. Kontribusi pada Pendidikan Sains Anak: Penelitian ini berkontribusi pada upaya meningkatkan literasi sains anak-anak. Dengan menghadirkan Materi Tata Surya dalam format yang lebih mudah dipahami dan menarik, penelitian ini dapat membantu membentuk pemahaman sains yang kuat sejak dini.

7. Kemungkinan Pengembangan Lainnya: Hasil penelitian ini dapat membuka pintu bagi penelitian lebih lanjut dalam penggunaan motion comic dalam pendidikan anak-anak, serta pengembangan konten sains yang lebih interaktif dan menarik.

Melalui manfaat-manfaat ini, penelitian ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan sains di tingkat SD dan membantu siswa memahami konsep-konsep penting tentang materi Tata Surya dengan lebih baik.

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi studi literatur dan memaparkan teori-teori yang mendasari pembahasan objek kajian dan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, analisis kebutuhan, alat dan bahan dalam penelitian dan rancangan penelitian.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang tahapan yang peneliti lakukan dalam merancang *motion comic*, pembuatan animasi, dan hasil analisis *motion comic*.

## **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang dapat peneliti rangkum