

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan seluruh pengetahuan mengenai proses pembelajaran yang dialami manusia sejak lahir hingga akhir hayat dalam berbagai lingkungan serta kondisi yang bisa memberikan pengaruh atau dampak positif pada perkembangan setiap insan.¹ Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia tanpa terkecuali dan berkesinambungan sepanjang hidup (*long life education*). Pendidikan yang berkualitas menjadikan manusia mampu meraih cita-cita, menghadapi berbagai permasalahan dalam hidup, serta menciptakan kehidupan yang lebih baik dari sebelumnya.² Pendidikan juga memiliki pengaruh besar terhadap karakter manusia seiring berkembangnya IPTEK di era *Society 5.0* ini.³

Pendidikan disimpulkan sebagai pengoptimalan potensi setiap individu untuk mendukung kemajuan dan pemberdayaan masyarakat. Allah SWT. telah mengutus kepada hambanya akan menuntut ilmu guna mengingat urgensi pendidikan agar mendapatkan pengetahuan, sebagaimana firman-Nya dalam surah at-Taubah ayat 122 disebutkan:

1 Desi Prastiwi et al., “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 6, no. 2 (2022): 337–347.

2 Afrahmiryano et al., *Pengantar Pendidikan*, ed. Nurhayu Malik and Sitti Rahmiani Abubakar, *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu* (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2024), hal. 1.

3 Muhammad Imawan et al., “Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era *Society 5.0* (KIIIES 5.0),” *Al Amin Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya Islam*, no. 2, (2023).

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ^S

Artinya: “Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?” (QS. At-Taubah: 122)

Pendidikan itu diibaratkan sebagai cahaya yang membimbing manusia keluar dari gelapnya ketidaktahuan.⁴ Manusia harus bisa mengembangkan potensi dirinya guna dapat menghadapi segala perubahan di masa depan, termasuk dengan menyikapi kemajuan ilmu pendidikan salah satunya matematika. Matematika menurut Johnson dan Rising diartikan sebagai suatu pola berpikir yang terstruktur, pola pengorganisasian, pembuktian logis dimana menggunakan bahasa dengan istilah yang didefinisikan secara tepat, jelas, akurat dan representasi simbol yang padat.⁵

Matematika merupakan disiplin ilmu yang berperan penting menyelesaikan masalah pada keseharian yang kita alami.⁶ Matematika sering kita jumpai dalam hidup bermasyarakat seperti kegiatan perdagangan, seseorang membutuhkan

⁴ Diki Saputra D S Siregar, R R Harahap, and ..., “*Metafora Maknawi: Pada Kata Al-Zhulumat Dan Al-Nur Dalam Kitab Tafsir Mafatih Al-Ghaib Karya Fakhruddin Al-Razi*,” *Al-Tarbiyah: Jurnal ...* 2, no. 4 (2024): 10–18.

⁵ Mulan Sutriyani dan A’an Widiyono, *Konsep Dasar Matematika* (Jepara: UNISNU Press, 2021), hal. 2

⁶ Nicky Maya. Sari, “*Analisis Kesulitan Siswa Dalam Mengerjakan Soal Matematika Materi Perbandingan Kelas VII SMP Luhur Baladika*,” *Jurnal Equation: Teori dan Penelitian Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 22–33.

perhitungan yang meliputi operasi hitung matematis.⁷ Namun di dunia pendidikan, matematika kerap kali masih dianggap menjadi pelajaran yang susah dipahami khususnya materi bersifat abstrak seperti sistem persamaan linear satu variabel.⁸

Persamaan linear satu variabel menurut Howard Anton dan Chris Rorres merupakan bentuk dasar persamaan aljabar yang dapat dinyatakan dalam model umum $ax + b = 0$, dengan syarat $a \neq 0$, dimana x menyatakan variabel sedangkan a , b merupakan konstanta.⁹ Struktur ini menunjukkan hubungan linear antara variabel dan konstanta, dimana penyelesaiannya diperoleh melalui operasi aljabar yang mempertahankan kesetaraan kedua ruas persamaan. Konsep persamaan linear satu variabel merupakan pondasi penting pada materi aljabar dikarenakan melatih pemahaman simbolik, penalaran logis, serta keterampilan manipulasi bentuk aljabar.¹⁰ Kebanyakan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep persamaan linear sebagai hubungan keseimbangan nilai dan prosedur penyelesaiannya. Salah satu faktor utama kesulitan tersebut yaitu pendekatan pembelajaran yang kurang variatif, cenderung monoton, dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik serta interaktif.

⁷ Nuriana Rachmani Dewi and Adi Satrio Ardiansyah, *Dasar Dan Proses Pembelajaran Matematika, Sustainability (Switzerland)*, vol. 11 (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022), hal. 1.

⁸ Rina Rina and Martin Bernard, "Analisis Kesalahan Siswa SMP Kelas VIII Dalam Menyelesaikan Soal Pada Materi Teorema Pythagoras," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (2021): 2836–2845.

⁹ Howard Anton and Chris Rorres, *Elementary Linear Algebra: Applications Version*, 11th ed. (Wiley, 2014).

¹⁰ Agung Wicaksono et.al, "How Students' Obstacle in Solving Mathematical Tasks Deal with Linear Equation in One Variabel," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 15, no. 1 (2024): 33–44.

Penggunaan atau pemilihan media pembelajaran merupakan faktor penentu keberhasilan tercapainya tujuan bersama pada kurikulum merdeka.¹¹ Secara umum, kurikulum bergerak mengikuti arus perkembangan teknologi dan pengembangan kurikulum perlu dilakukan agar mutu pendidikan di Indonesia mampu menyesuaikan perkembangan teknologi.¹² Pada era modern seperti saat ini, memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran adalah suatu pendekatan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.¹³ Media pembelajaran merupakan segala jenis alat yang dimanfaatkan oleh pendidik atau guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran agar bisa diterima oleh siswa secara benar dan efektif.

Seiring perkembangannya, media pembelajaran bukan sekedar berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sumber belajar.¹⁴ Seorang pendidik atau guru kini diharapkan memiliki kecakapan terhadap teknologi sebagai media pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sudah dijelaskan pada Al-Quran dalam surah An-Naml ayat 29 sampai 30, sebagai berikut:

¹¹ Durroh Nasihatul Ummah and Nadlir, “Konsep Kurikulum Merdeka Dan Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Jenjang Sekolah Dasar,” *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 5, no. 1 (2023): 26–38.

¹² Primanita Sholihah Rosmana et al., “Peranan Teknologi Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Di SDN Kabupaten Purwakarta,” *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 3097–3110.

¹³ Muhammad Raihan Jauhar, “Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Pada Mata Pelajaran Sejarah” (2023).

¹⁴ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022). Hal. 5-6

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنَّ الْفَقْءَ إِلَى كَيْتٍ ۖ بَ كَرِيْمٍ ۚ ٢٩

إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمٍ ۚ وَإِنَّهُ بِسْمِ إِلَهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ ۚ ٣٠

Artinya: Berkata dia (Balqis), "Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sepucuk surat yang mulia. Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang", (QS An-Naml: 29-30)

Konteksnya yaitu dengan proses pembelajaran juga merupakan bentuk komunikasi dalam konteks pendidikan. Sebagai contoh, Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud sebagai pengirim surat kepada Ratu Balqis yang dapat dianggap penerapan teknologi pada masa itu. Melalui bantuan burung dapat membantu proses kelancaran komunikasi secara lebih efektif dan juga efisien. Bahkan, pertemuan diantara keduanya pun memanfaatkan sarana dan prasarana yang menggandakan teknologi canggih pada zamannya. Hal demikian bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari terutama di bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi bertujuan untuk terciptanya suasana belajar yang nyaman dan kondusif.

Sehingga, dalam proses pembelajaran seorang pendidik atau guru sebaiknya memanfaatkan media pembelajaran supaya materi yang disampaikan bisa diterima dan dipahami dengan maksimal oleh siswa. Peningkatan inovasi serta kreativitas

pada guru juga dibutuhkan dalam pembuatan atau pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran interaktif.¹⁵

SMPN 1 Kalidawir adalah sebuah sekolah menengah pertama yang berlokasi di Kecamatan Kalidawir, Kabupaten Tulungagung. Berdasarkan hasil wawancara singkat yang dilakukan oleh peneliti dengan guru matematika kelas VIII di SMPN 1 Kalidawir, diperoleh keterangan bahwa sekolah tersebut hingga saat ini masih terbatasnya fasilitas dan prasarana penunjang pembelajaran yaitu proyektor. Dalam pembelajaran matematika, guru lebih sering menggunakan buku cetak saja. Kondisi waktu pembelajaran tatap muka yang terbatas yaitu 5×40 menit, guru masih menggunakan metode ceramah dalam menuntaskan materi pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran berlangsung secara *teacher-centered* atau lebih berfokus pada peran guru yang mengakibatkan kurangnya keaktifan siswa di dalam kelas.

Ketika dihadapkan dengan soal pemahaman mendalam seperti soal berbentuk cerita, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam mengolah informasi yang ada serta menganalisis pemecahan masalah. Kesulitan atau hambatan yang dihadapi oleh siswa tersebut merupakan indikator dari kemampuan berpikir kritis siswa. Sesuai dengan hasil wawancara, diketahui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukannya upaya untuk mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Didapatkan

¹⁵ Durroh Nasihatul Ummah and Nadlir, "Konsep Kurikulum Merdeka Dan Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Jenjang Sekolah Dasar." *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 5, no. 1 (2023): 26–38.

informasi bahwa kelas VIII kerap mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi persamaan linear satu variabel. Maka, perlunya inovasi media pendukung untuk mengatasi masalah ini.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan proses pembelajaran di sekolah yaitu *motion graphic*. *Motion graphic* menawarkan media yang interaktif, relatif baru dan diharapkan mampu memberikan hasil yang efektif serta efisien. Keunggulan dari *motion graphic* yaitu kemampuan menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik melalui elemen visual bergerak.¹⁶

Motion graphic adalah seni dan teknik menciptakan visual bergerak termasuk teks, grafis, ilustrasi dan objek lainnya pada media digital. Seni ini merupakan perpaduan antara desain grafis dan teknik animasi yang menghasilkan elemen visual yang dinamis dan interaktif. Biasanya *motion graphic* sering digunakan dalam komunikasi, hiburan, pemasaran, pendidikan dan masih banyak lainnya. Elemen-elemen *motion graphic* yang digunakan meliputi teks bergerak untuk meningkatkan pemahaman. Grafik dan ilustrasi bergerak digunakan untuk menyampaikan atau menjelaskan konsep dan informasi. Membuat efek visual kreatif yang memengaruhi audiens menikmati video. Kombinasi dari elemen yang ada menjadikan *motion graphic* sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menjadi solusi pembelajaran yang monoton.¹⁷

¹⁶ Dian Cahyadi, *Editing Dan Motion Graphic* (Makasar: Program Studi Desain Komunikasi Visual UNM, 2023)., hal. 51.

¹⁷ *Ibid*

Berdasarkan penelitian sebelumnya, media pembelajaran berupa video animasi yang memperoleh validasi oleh ahli bahasa dengan skor 87,5% sangat layak, ahli materi 87,5% kategori sangat layak, dan ahli media 83,33% dengan kriteria sangat layak. Penilaian dari praktisi memperoleh skor 92,5% dengan kategori sangat praktis. Uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil memperoleh skor 95% (sangat layak), uji coba pada kelompok besar memperoleh skor 91% (sangat layak), sedangkan hasil tes kemampuan berpikir kritis siswa mendapatkan skor 94% dengan kategori sangat kritis. Sehingga dari hasil tersebut menunjukkan bahwa video animasi bisa dilakukan untuk upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis.¹⁸

Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa media audiovisual animasi memperoleh skor 96,8% (sangat valid) dari ahli validator serta 98,2% (sangat praktis) dari peserta didik. Selain itu, data dari hasil uji keefektifan menunjukkan bahwa hasil nilai N-gain rata-rata 0,445 pada kelompok eksperimen dengan kategori sedang dan 0,087 pada kelompok kontrol dengan kriteria kategori rendah. Dengan demikian, dinyatakan bahwa media audiovisual animasi layak digunakan dalam peningkatan kemampuan berpikir kritis.¹⁹

Dengan demikian, berdasarkan penelitian terdahulu penggunaan media pembelajaran berbasis video *motion graphic* memberikan pengaruh baik pada kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, penelitian terdahulu juga menunjukkan

¹⁸ Yulianti, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Kartun Berbasis Aplikasi TikTok Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Tunggal Ika SMA Negeri 4 Kota Jambi," *Skripsi* (2024).

¹⁹ Rendi Satria, "Pengembangan Media Audiovisual Animasi Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA," *Skripsi* (2022).

bahwa *motion graphic* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berupa *video motion graphic* yang secara khusus dirancang untuk materi persamaan linear satu variabel yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Memahami adanya permasalahan di atas, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Motion Graphic* Materi Persamaan Linear Satu Variabel untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kalidawir Kabupaten Tulungagung.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Peserta didik mengalami kesulitan belajar mata pelajaran matematika khususnya persamaan linear satu variabel.
2. Proses pembelajaran matematika di sekolah masih menggunakan buku teks dan belum adanya pemanfaatan media pembelajaran interaktif.
3. Minimnya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa terhadap mata pelajaran matematika.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran yang interaktif pada materi persamaan linear satu variabel dikembangkan dengan video berbasis *motion graphic*.
2. Pengujian produk yang dilakukan meliputi uji efektivitas penggunaan produk terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Subyek penelitian yaitu peserta didik SMPN 1 Kalidawir Kelas VIII.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah diatas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* pada materi persamaan linear satu variabel?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran matematika berbasis *motion graphic* pada materi persamaan linear satu variabel?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *motion graphic* pada materi persamaan linear satu variabel?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran matematika berbasis *motion graphic* materi persamaan linear satu variabel dalam meningkatkan minat kemampuan berpikir kritis siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* pada materi persamaan linear satu variabel.

2. Mengetahui validitas media pembelajaran berbasis *motion graphic* pada materi persamaan linear satu variabel.
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *motion graphic* pada materi persamaan linear satu variabel.
4. Mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *motion graphic* pada materi persamaan linear satu variabel dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran berbasis *motion graphic* yang dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami mata pelajaran matematika materi persamaan linear satu variabel.
2. Video dengan elemen bergerak seperti teks, grafis, ilustrasi, animasi dan audio dapat berfungsi sebagai media yang mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.
3. Konten video berisi pendahuluan, penjelasan materi, dan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari.
4. Media ini dapat diakses secara digital menggunakan komputer, laptop, atau *smartphone*. Sehingga memudahkan siswa dalam mengakses video kapan pun dan dimanapun. Selain itu juga untuk mengurangi ketergantungan pada metode pembelajaran masih konvensional.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan ilmu pengetahuan dan sumber informasi tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *motion graphic* untuk meningkatkan konsep matematika.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *motion graphic*, khususnya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada mata pelajaran matematika.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada mata pelajaran matematika.

c. Bagi peneliti lain

Pengembangan media *motion graphic* pada materi persamaan linear satu variabel untuk menambah wawasan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematika siswa kelas VIII.

H. Penegasan Istilah

Beberapa istilah dalam penelitian ini diantaranya:

1. Secara Konseptual

a. Media Pembelajaran

Segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pembelajaran) dengan tujuan menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Setiap media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk mendukung terwujudnya hasil belajar yang diinginkan.²⁰

b. *Motion Graphic*

Motion graphic adalah seni dan teknik menciptakan visual bergerak termasuk teks, grafis, ilustrasi dan objek lainnya pada media digital. Seni ini menggabungkan desain grafis dan animasi untuk menghasilkan elemen visual yang dinamis.²¹

c. Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV)

Menurut Husna, Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) merupakan kalimat terbuka yang memuat tanda penghubung sama dengan (=) dengan satu variabel berpangkat satu. Bentuk umum persamaan linear satu variabel ditulis dalam bentuk persamaan dimana sisi kiri terdapat sebuah bilangan yang akan dikalikan dengan variabel kemudian dijumlahkan atau dikurangkan dengan sebuah bilangan.²²

²⁰ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), hal. 5-6. Pagarra et al., *Media Pembelajaran*. Pagarra et al., *Media Pembelajaran*.

²¹ Cahyadi, *Editing Dan Motion Graphic*, tidak diterbitkan hal. 51.

²² Grassiana Misseri Cordia, "Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Persamaan Linear Satu Variabel Pada Siswa Kelas VIIIA SMPK St. Paulus Karuni," *Journal Of Classroom Action Research* 5, no. 1 (2023): 319–324.

d. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah suatu proses seseorang berusaha menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan kompleks, dimana jawaban tersebut tidak dapat diperoleh secara langsung dan informasi yang tersedia belum sepenuhnya lengkap. Dalam proses ini, kemampuan melakukan penilaian yang rasional dan objektif sangat dibutuhkan.²³

2. Secara Operasional

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang bisa digunakan guru atau pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan dan menjelaskan pesan atau informasi pembelajaran kepada siswa sehingga pesan tersebut lebih mudah diterima, dipahami, dan diingat. Jenis dari media pembelajaran itu sendiri ada yang berupa visual, audio, audiovisual serta benda nyata. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dikarenakan melibatkan lebih banyak indra siswa (melihat, mendengar, bahkan mencoba secara langsung).

b. *Motion Graphic*

Motion graphic adalah video animasi grafis bergerak yang dibuat atau dirancang untuk memvisualisasikan pesan atau informasi tertentu agar lebih mudah dipahami. *Motion graphic* berisikan tulisan, gambar, dan ilustrasi bergerak serta diiringi music atau narasi.

²³ Tatat Hartati and dkk, *Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar*, Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI), 2022..

c. Persamaan Linear Satu Variabel

Persamaan linear satu variabel merupakan kalimat matematika yang memuat tanda sama dengan ($=$) dan hanya memiliki satu variabel. Variabel yang digunakan pada persamaan linear satu variabel yaitu variabel berpangkat satu.

d. Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang untuk tidak langsung percaya tetapi mau berhenti sejenak untuk menimbang, membandingkan, dan mencari alasan yang masuk akal sebelum mengambil atau menerima keputusan.