

BAB 1

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aktivitas yang memiliki peranan penting di dalam kehidupan manusia yang dilakukan secara sadar dalam proses transfer ilmu kepada peserta didik agar lebih dewasa dan melahirkan peserta didik yang lebih berkualitas dalam rangka meningkatkan sumber daya manusia di dalam pendidikan yang dilakukan sepanjang hayat. Hal ini sesuai dengan pendapat Munib “pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan” (Daryanto, 2016, p. 4). Artinya, dalam dunia pendidikan, pendidik adalah sebagai orang yang bertanggung jawab dalam mengembangkan potensi peserta didik serta dalam pembentukan manusia yang bermoral, manusia yang cerdas dan manusia yang kreatif dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Sikap ini yang akan menjadi tuntunan peserta didik dari sejak ia duduk di bangku sekolah dasar.

Secara formal sekolah dasar menjadi tahapan awal dalam pendidikan, setelah menempuh pendidikan PAUD. Pendidik harus dapat memahami karakteristik peserta didik yang akan di ajarnya, karena anak di sekolah dasar

masih termasuk peralihan dari tahapan pra operasional terutama pada kelas permulaan. Dalam hal ini Peaget yang menyatakan “setiap tahapan perkembangan kognitif memiliki karakteristik yang berbeda di kelompokkan menjadi empat tahap, yaitu: tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), tahap operasional formal (usia 11-15 tahun) (Susanto, 2019, pp. 94-95). Artinya, Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret dimana peserta didik sudah mulai menghubungkan benda-benda atau peristiwa-peristiwa yang nyata/konkret. Sekolah dasar dilalui selama 6 tahun. Berdasarkan kurikulum K13 Sekolah dasar memuat 7 (tujuh) mata pelajaran antara lain: pendidikan agama, pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn), bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu pengetahuan sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan, seni budaya dan keterampilan (SBDP). Tujuh mata pelajaran tersebut menjadi mata pelajaran yang wajib dalam pendidikan sekolah dasar. Berdasarkan kurikulum K13 pembelajaran IPA disekolah dasar terintegrasikan dari mata pelajaran lainnya yang disatukan di pembelajaran tematik. Pembelajaran IPA berdasarkan kurikulum didapatkan oleh kelas tinggi yaitu kelas IV, V, VI. Dikelas rendah juga terdapat materi IPA tetapi hanya tersirat saja.

IPA merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam. Kata Ilmu Pengetahuan Alam yang berasal dari terjemahan bahasa inggris yaitu “*Natural*

Science” yang disingkat sains. Jadi, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam dan seisinya. Menurut Depdiknas “IPA adalah cabang ilmu untuk mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, dari proses pertemuan dan percobaan dan melalui serangkaian proses ilmiah (Supardi K. , 2017, p. 162). Proses ilmiah tersebut antara lain, proses penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan. Artinya, IPA merupakan ilmu pengetahuan untuk dapat menemukan dan mengungkap fakta-fakta yang ada di alam melalui proses pengamatan dan percobaan melalui proses mencari tahu dan menemukan. Sehingga IPA merupakan pembelajaran yang bukan hanya menekankan pada konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan fakta-fakta saja melainkan juga proses penemuan karena IPA juga menekankan anak untuk berpikir kritis terhadap masalah yang ada disekitarnya untuk dapat mencari penemuan baru.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar kelas V (lima) tema 3 (tiga) semester 1 (satu) terdapat materi makanan sehat yang didalamnya membahas tentang materi. “sistem pencernaan manusia dan sistem pencernaan hewan ruminansia” sistem pencernaan makanan merupakan proses mengubah makanan dari ukuran besar menjadi ukuran lebih kecil dan halus. Proses pencernaan makanan pada manusia melibatkan alat-alat pencernaan antara lain: mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus

(Indrastuti, 2018, p. 5). Hewan ruminansia merupakan kelompok hewan mamalia yang memamah (memakan) dua kali yang biasa disebut hewan memamah biak. Sistem pencernaan hewan ruminansia lebih kompleks dibandingkan dengan hewan lainnya. Hewan ruminansia memiliki empat bagian lambung dengan fungsi yang spesifik yaitu: rumen (perut besar), retikulum (perut jala), omasum (perut kitab), abomasum (perut masam) dan dibantu oleh beberapa mikroba (bakteri dan protozoa) (Susilawati, 2017, p. 6). Artinya sistem pencernaan makanan adalah cara mengganti makanan yang kasar menjadikan makanan yang lebih halus.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 26 Januari 2022 di SDN 235 Palembang, peneliti melakukan wawancara bersama wali kelas V. Wali kelas V tersebut mengemukakan bahwa, pada proses pembelajaran khususnya IPA dikelas belum mendapatkan hasil yang maksimal dikarenakan, masih terdapat siswa yang merasa kesulitan dalam menerima materi khususnya pada materi sistem pencernaan dalam mengingat urutan organ-organ sistem pencernaan pada manusia dan hewan. Pada proses pembelajaran khususnya IPA guru telah melakukan variasi dalam menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah, dalam pelaksanaan pembelajaran guru telah menggunakan sumber belajar berupa buku paket dan media gambar yang terdapat pada buku. Tetapi hal tersebut membuat siswa cepat merasa bosan dan sulit untuk menerima materi. Pada

proses pembelajaran juga yang cenderung berlangsung satu arah, guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran tanpa adanya alat bantu untuk menyampaikan makna dari pembelajaran, maka proses belajar menjadi monoton mengakibatkan siswa kurang aktif dalam belajar. Hal ini dilihat dapat dari hasil ulangan harian dari 28 siswa dikelas V, terdapat 17 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM (70), sedangkan hanya 14 siswa yang mencapai nilai diatas KKM. Hal tersebut disebabkan oleh materi sistem pencernaan yang bersifat abstrak serta sulit untuk dipahami siswa, perlu adanya variasi dalam penyampaian yang lebih menggambarkan proses pencernaan itu sendiri dengan menggunakan bantuan alat atau media yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang menyukai pembelajaran yang lebih bisa menggambarkan hal-hal yang abstrak menjadi konkrit yang didukung dengan adanya suara, gambar, dan juga video yang lebih berwarna serta adanya kuis yang dapat membuat pembelajaran menjadi aktif sehingga menarik perhatian siswa untuk melaksanakan pembelajaran. Dari hasil observasi juga didapatkan bahwa SDN 235 Palembang mempunyai fasilitas sarana dan prasarana yang memadai, dapat dilihat dengan adanya LCD proyektor dan komputer disekolah, tetapi belum dimanfaatkan dengan semestinya.

Peneliti memiliki opsi untuk mengatasi permasalahan diatas agar dapat menarik perhatian peserta didik serta menjadikan suasana belajar yang

menyenangkan supaya dapat meningkatkan hasil belajar dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash*. Media yang menjembatani dengan hal-hal yang abstrak menjadi konkret. Menurut (Kurniawati & Nita, 2018, p. 69) penggunaan media pembelajaran selain sebagai media yakni sebagai pembuat proses interaksi, komunikasi serta penyampaian sebuah materi antara pendidik dan peserta didik agar proses pembelajaran berjalan secara tepat dan efisien. Media interaktif adalah contoh media yang dapat membangkitkan keaktifan pada peserta didik. Menurut Rusel dkk, media interaktif adalah media yang dapat menerima sekaligus memberikan *feedback* bagi peserta didik untuk melakukan interaksi dengan media tersebut (Wati & Nugraha, 2021, pp. 65-66). Dengan menggunakan multimedia dapat menggabungkan dua unsur lebih yaitu, gambar, suara, video, animasi menjadi media dengan satu kesatuan yang utuh. Selanjutnya Munir berpendapat “Multimedia interaktif memiliki keunggulan karena mudah di digunakan, peserta didik dapat memilih materi yang diinginkan, menggunakan kontrol yang sistematis dalam belajar” (Armansyah, Sulton, & Sulthoni, 2019, p. 225) maksudnya, peserta didik tidak hanya mendengar dan melihat tetapi peserta didik dapat memberikan respon aktif didalam media interaktif. Media ini dapat meningkatkan perhatian peserta didik karena di desain dengan kombinasi warna yang menarik, dan animasi yang menarik juga. Media pembelajaran ini dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan

meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Multimedia interaktif dapat dibuat atau di desain melalui *software* atau aplikasi *adobe flash*.

Adobe flash adalah *software* yang dapat membantu dalam pembuatan media interaktif. Menurut Arifa (Oktaviani, Nulhakim, & Alamsyah, 2020, p. 528) *adobe flash* merupakan *software* yang mampu menciptakan multimedia interaktif yang menarik dengan adanya tampilan animasi, gambar, film presentasi, *game*, *quiz* dan kartu elektronik. Artinya, *software* yang dapat menggabungkan dua unsur media atau lebih dalam satu kesatuan yang utuh dan menarik dan dapat bersifat interaktif, adanya tombol pengontrol antara pengguna dan komputer yang digunakan. merupakan *software* yang dapat menghasilkan presentasi, *game*, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat *web* yang interaktif, menarik dan dinamis (Mustarin, Arifyansyah, & Rais, 2019, p. 2). Dengan adanya multimedia interaktif menuntut peserta didik untuk menjadi lebih aktif, dimana peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan multimedia interaktif, karena adanya tombol pengontrol dimana peserta didik dapat memilih informasi pembelajaran yang ia kehendaki.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Widiyastuti, 2018, p. 80) dari Universitas Kristen Satya Wacana yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software Adobe Flash* Materi Bumi dan Alam Semesta. Didapatkan hasil penelitian bahwa pengembangan media

pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *software adobe flash* pada materi Bumi dan Alam Semesta yang digunakan dalam pembelajaran kelas III SD ini efektif dan meningkatkan ketertarikan siswa dan menumbuhkan minat belajar siswa. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Oktaviani, Nulhakim, & Alamsyah, 2020, p. 528) dari Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* pada Kelas IV. Didapatkan hasil penelitian bahwa pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash* pada kelas IV ini sangat baik dan layak untuk digunakan di Sekolah Dasar. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* terbukti layak untuk digunakan di sekolah dasar dan dapat berimplikasi pada meningkatnya motivasi belajar, memudahkan siswa memahami materi, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi IPA di SD.

Melihat dari paparan diatas tujuan pembelajaran IPA akan tercapai kepada peserta didik jika materi pembelajaran IPA disajikan dengan cara yang tepat dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan memberikan respon aktif dengan melibatkan adanya teknologi. Media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi dalam diri siswa terutama pada materi sistem pencernaan

yang materinya bersifat abstrak. Pengembangan media interaktif berbasis *Adobe Flash* pada materi sistem pencernaan dapat menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien ketika dilaksanakan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran IPA kelas V di SDN 235 Palembang.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

- a. Pola belajar siswa yang cenderung masih konvensional.
- b. Peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi IPA khususnya pada sistem pencernaan.
- c. Belum adanya media pembelajaran interaktif berbasis *adobe flash* pada materi sistem pencernaan kelas V di SDN 235 Palembang.

1.3 Batasan Masalah

Batasan pengembangan pada penelitian ini dibatasi dan di fokuskan hanya pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran IPA tepatnya pada Materi Sistem Pencernaan Kelas V di SDN 235 Palembang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan, sebagai berikut:

- a. Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar pada materi sistem pencernaan yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar pada materi sistem pencernaan yang praktis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Mengembangkan media interaktif berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar pada materi sistem pencernaan yang valid?

- b. Mengembangkan media interaktif berbasis *adobe flash* pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar pada materi sistem pencernaan yang praktis?

1.6 Manfaat penelitian

Manfaat penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif bagi dunia pendidikan di Indonesia untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan kemajuan teknologi.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah, guru, siswa, dan bagi peneliti selanjutnya, berikut manfaat yang diharapkan:

1) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah alternatif media pembelajaran yang baru dan dapat digunakan oleh guru untuk melakukan proses pembelajaran yang lebih efektif. Hasil

penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan suatu alternatif untuk mengenalkan media pembelajaran interaktif yang memanfaatkan teknologi dan menghasilkan hasil yang berkualitas.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kreaktifitas guru dalam menerapkan media pembelajaran untuk melakukan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan serta meningkatkan minat pada peserta didik.

3) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat lebih aktif dan tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat pada pembelajaran IPA.

4) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi selanjutnya, dan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif serta dapat mengaplikasikan berbagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.