

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Sebagai seorang fasilitator, guru memiliki tanggung jawab penuh terhadap jalannya proses pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam menjalankan tugasnya, guru dituntut untuk mampu melayani siswa dalam aktivitas belajar sekaligus mengukur dan menilai apakah aktivitas tersebut berjalan sesuai dengan rencana dan tujuan yang telah ditetapkan atau tidak (Rahmawati & Suryadi, 2019; Zein, 2016) . Salah satu upaya yang dapat guru lakukan untuk melayani siswa adalah dengan memberikan pengetahuan melalui penyampaian materi yang jelas dan menarik (Sulistriani dkk., 2021).

Berkaitan dengan tugas dan tanggung jawab guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan jelas dan menarik, Supriyono (2018), Wahyuningtyas dan Sulasmono (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar dengan lebih baik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami suatu hal yang bersifat kompleks menjadi lebih sederhana. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran juga berguna untuk menstimulus atau mendorong berbagai potensi yang dimiliki siswa sehingga proses belajar dapat terjadi (Ekayani, 2017). Senada dengan ungkapan tersebut, Supit (2021) menyebutkan bahwa ada atau tidaknya penggunaan media menjadi salah satu penentu berhasil atau tidaknya proses pembelajaran, serta ada tidaknya variasi dan kesesuaian jenis media dengan materi pelajaran yang disampaikan akan berpengaruh dan menentukan tingkat keberhasilan dari proses pembelajaran yang dilakukan (Hidayati, 2018).

Seiring berjalannya waktu dan berkembangnya teknologi, keberadaan dan penggunaan jenis media pada proses pembelajaran di sekolah ternyata turut mengalami perkembangan. Terlebih lagi, masuknya era revolusi industri 4.0 ke Indonesia membuat sektor pendidikan dituntut untuk menggunakan teknologi secara maksimal, salah satunya dengan cara menggunakan dan mengintegrasikan teknologi-teknologi digital pada media pembelajaran (Lase, 2019), yang tentunya bermanfaat untuk memberikan nilai efektif dan nilai efisien yang semakin tinggi pada proses pembelajaran (Qurrotaini dkk., 2020). Dengan adanya tuntutan

tersebut, maka media pembelajaran yang sebelumnya cenderung bersifat tradisional, harus berkembang menjadi media pembelajaran yang lebih modern dengan memanfaatkan teknologi digital.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu bidang kajian yang harus disampaikan guru dan dipelajari oleh siswa di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Saat ini, sebagian besar sekolah dasar sudah menggunakan kurikulum merdeka sebagai pedoman dalam menyelenggarakan pendidikannya, sedangkan sebagian kecil lainnya masih menggunakan kurikulum 2013. Meskipun berbeda, keberadaan IPA pada dua kurikulum tersebut tetap ada, sebab IPA mengkaji mengenai peristiwa atau gejala alam dan objek-objek di dalamnya, termasuk manusia, hewan dan tumbuhan yang sangat penting untuk dipelajari. Pada prosesnya, pembelajaran IPA tidak hanya menuntut siswa untuk menguasai konsep. Lebih dari itu, siswa diharapkan mampu mengalami dan menemukan hal baru yang dapat berguna bagi kehidupan (Wanelly & Fitria, 2019). Pelaksanaan pembelajaran IPA juga seharusnya dilakukan dengan serangkaian proses yang menarik dan mendorong rasa ingin tahu siswa, sehingga keterampilan siswa dalam mengamati, mengumpulkan, mengolah, menginterpretasikan, menyimpulkan, hingga mengomunikasikan data yang berhasil didapatnya dapat terlihat (Desstya, 2016).

Salah satu materi IPA yang harus dipelajari oleh siswa di jenjang sekolah dasar adalah materi tentang sistem pencernaan hewan ruminansia. Sama halnya dengan mempelajari materi IPA lain, materi sistem pencernaan hewan ruminansia juga cukup penting dipelajari oleh siswa. Dengan mempelajari materi ini, siswa akan tahu bahwa selain manusia, makhluk hidup lain terutama hewan, seperti sapi, kerbau, kambing dan hewan ruminansia lain yang seringkali dijumpai di kehidupan sehari-hari dan memberikan banyak manfaat bagi manusia juga membutuhkan makanan dan mengalami serangkaian proses kompleks untuk mencerna makanannya hingga menjadi energi dan zat lain yang dibutuhkan untuk pertumbuhan dan kelangsungan hidupnya. Mempelajari materi sistem pencernaan hewan ruminansia akan membuat siswa sadar bahwa kebutuhan manusia akan bahan pokok seperti daging sapi, daging kambing, daging kerbau dan susu sapi yang sering dikonsumsi sehari-hari berkaitan erat dengan proses pencernaan yang dilakukan oleh hewan-hewan itu sendiri. Sehingga, untuk dapat menghasilkan susu,

menjadi hewan yang gemuk dan memiliki kualitas daging yang baik, maka kelangsungan proses pencernaan pada hewan-hewan tersebut sangatlah penting. Selain itu, dengan mempelajari materi sistem pencernaan hewan ruminansia, siswa diharapkan dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaannya kepada Tuhan dengan segala kuasa-Nya yang telah menciptakan makhluk-makhluk-Nya dengan beraneka ragam bahkan hingga pada sistem pencernaannya, contohnya yaitu sistem pencernaan pada hewan ruminansia yang memiliki keunikan dibandingkan pencernaan pada kelompok hewan lain.

Berbeda dengan materi IPA lain yang objek kajiannya dapat diamati secara langsung atau berkaitan dengan aktivitas manusia sehari-hari, materi mengenai sistem pencernaan hewan ruminansia dapat dikategorikan sebagai materi dengan konsep yang bersifat abstrak, sebab objeknya terjadi pada hewan dan tidak dapat diamati oleh mata secara langsung. Oleh karena itu, pelaksanaan dan penyampaian materi sistem pencernaan hewan ruminansia membutuhkan media pembelajaran yang menekankan pada penggambaran visual yang lebih konkret dengan integrasi media digital dan penyampaian materi yang jelas dan menarik, agar organ-organ pencernaan hewan ruminansia dan fungsinya serta mekanisme pencernaan pada hewan ruminansia tersebut dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan data empiris, kondisi pada salah satu sekolah dasar di Kabupaten Pandeglang menunjukkan hal yang sedikit berbeda dengan kondisi ideal pembelajaran IPA. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran terdapat permasalahan yang muncul, yaitu kurangnya media pendukung untuk menyampaikan materi ajar, salah satunya materi sistem pencernaan hewan ruminansia yang terdapat pada buku tematik kelas V tema 3 (Makanan Sehat). Pada proses pembelajaran, guru terbiasa menyampaikan materi dengan metode ceramah dan menggunakan media cetak berupa buku tema yang hanya menampilkan simbol verbal berupa teks dan visual 2 dimensi, sehingga proses pembelajaran tersebut membuat aktivitas siswa kurang terlihat, siswa merasa kurang antusias dan kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Serupa dengan permasalahan di atas, penelitian Dwiqi dkk. (2020) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran konvensional dan kurangnya keterampilan guru dalam membuat atau melakukan pengembangan media berbasis

digital pada pembelajaran IPA di sekolah dasar mengakibatkan proses pembelajaran cenderung membosankan. Selain itu, penelitian Kristianto (2020) juga menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik konten atau materi pada pembelajaran IPA di sekolah dasar mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan keaktifan siswa pada proses pembelajaran tersebut cenderung rendah.

Berdasarkan permasalahan di atas, salah satu solusi yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi-teknologi digital, contohnya media pembelajaran bermuatan multimedia interaktif. Sebab, multimedia interaktif menggabungkan berbagai variasi jenis media yang saling terpadu satu sama lain (Ahmadi dkk., dalam Fikri & Madona, 2018), dan memungkinkan pengguna untuk melakukan kontrol pada media secara aktif sesuai dengan apa yang mereka kehendaki (Manurung, 2020). Adanya variasi jenis media dan kemampuan kontrol pengguna tersebut tentu dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Dampak positif penggunaan media pembelajaran bermuatan multimedia interaktif juga telah banyak dibuktikan dalam penelitian. Penelitian Syavira (2021) menunjukkan bahwa media *Powerpoint* bermuatan multimedia interaktif mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Kemudian, penelitian Yuniasih dkk. (2018) menunjukkan bahwa media presentasi berbasis multimedia interaktif sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan memiliki nilai praktis yang juga baik. Selain itu, penelitian Rahmawati dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa *slide* presentasi berbasis multimedia interaktif sangat layak dan praktis digunakan serta memberikan pengaruh terhadap minat dan keefektifan proses belajar siswa. Ketiga penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian ini, yaitu persamaan yang terletak pada pengembangan produk bermuatan multimedia interaktif berupa *slide* presentasi. Selain itu, materi sistem pencernaan manusia yang dimuat pada ketiga penelitian tersebut merupakan lanjutan dari materi sistem pencernaan hewan ruminansia yang dikembangkan oleh peneliti. Sementara itu, perbedaan sekaligus pembaruan penelitian ini dari ketiga penelitian tersebut terletak pada orientasi Keterampilan Proses Sains (KPS) yang dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam berpikir

dan membentuk pengetahuannya sendiri. Sebagaimana Hikmah dkk. (2021) dan Ostlund (dalam Asy'ari & Fitriani, 2017) menyebutkan bahwa adanya keterampilan proses sains yang dikembangkan pada proses pembelajaran akan memberikan banyak pengaruh pada peningkatan keaktifan siswa, sebab keterampilan proses sains mengharuskan siswa untuk berpikir secara aktif dan kreatif dalam mengumpulkan informasi terkait materi IPA yang dipelajarinya.

Berdasarkan pemaparan masalah dan banyaknya bukti yang menunjukkan dampak positif penggunaan media pembelajaran bermuatan multimedia interaktif serta pengembangan keterampilan proses sains pada pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media dengan judul penelitian **“Rancang Bangun Media Presentasi Interaktif Sipherum Berorientasi Keterampilan Proses Sains pada Materi Sistem Pencernaan Hewan Ruminansia di Sekolah Dasar”**. Pengembangan dan penggunaan media pembelajaran bermuatan multimedia interaktif serta berorientasi keterampilan proses sains pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan hewan ruminansia di kelas V sekolah dasar ini diharapkan mampu mendorong ketertarikan atau antusiasme siswa untuk belajar, memudahkan siswa dalam memahami materi melalui cara-cara yang menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa dalam berpikir, dan secara tidak langsung berpengaruh pada keberhasilan pembelajaran itu sendiri.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia di sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia di sekolah dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap penggunaan media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia di sekolah dasar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia di sekolah dasar.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang dirumuskan, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis, memberikan pengetahuan tentang media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia.
2. Manfaat bagi peneliti, memperoleh pengalaman dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman.
3. Manfaat bagi guru, memperoleh pengetahuan mengenai media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efektif yang bisa digunakan pada proses pembelajaran IPA materi sistem pencernaan hewan ruminansia.
4. Manfaat bagi siswa, meningkatkan antusias dan keaktifan belajar pada materi sistem pencernaan hewan ruminansia.
5. Manfaat bagi sekolah, meningkatkan motivasi untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Secara umum, struktur keseluruhan skripsi penelitian ini terdiri dari lima bab dengan pokok bahasan berbeda tetapi saling berkaitan satu sama lain dan menggambarkan pelaksanaan penelitian dari awal hingga akhir. Adapun penjelasan dari masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Hal yang ditulis atau dibahas pada bab ini terdiri dari latar belakang penelitian yang secara umum menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan konten materi dan tuntutan zaman, rumusan masalah yang mengangkat beberapa pertanyaan terkait rancang bangun media presentasi interaktif Sipherum berorientasi keterampilan proses sains yang dilakukan, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penulisan skripsi dari penelitian ini sendiri.

Bab II Kajian Teori. Hal yang ditulis dan dibahas pada bab ini adalah teori-teori yang relevan dengan setiap variabel penelitian dan berfungsi untuk membahas atau menerangkan setiap temuan yang muncul pada penelitian.

Bab III Metode Penelitian. Hal yang dibahas pada bab ini adalah tentang bagaimana peneliti melaksanakan serangkaian proses penelitian dari awal hingga akhir. Oleh karena itu, bab ini membahas mengenai desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian hingga teknik pengumpulan dan analisis data penelitian.

BAB IV Temuan dan Pembahasan. Hal yang dibahas pada bab ini adalah temuan-temuan yang muncul pada penelitian serta pembahasan mengenai temuan tersebut yang dikaitkan dengan teori.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Hal yang ditulis pada bab ini adalah simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan secara umum, implikasi dari penelitian yang dilakukan serta rekomendasi atau saran untuk penelitian-penelitian selanjutnya.