

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan penting untuk seluruh kalangan terutama untuk siswa. Proses pembelajaran akan mempengaruhi keberhasilan dari pendidikan itu sendiri. Dengan demikian pendidikan ini mempunyai peranan penting dalam pembelajaran di sekolah. Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan sengaja untuk membangun kegiatan pembelajaran dan situasi belajar yang aktif dan mampu mengoptimalkan potensi pada peserta didik. Manusia sudah sejatinya diciptakan dengan berbagai keunikan, potensi, dan kemampuan yang dimilikinya. Akan tetapi, hal tersebut hendaknya haruslah dilakukan pembiasaan dengan cara berlatih, sehingga potensi dan kemampuan tersebut mampu berkembang secara optimal, dan hal tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan. Maksud dari pendidikan nasional ialah gar menjadikan masyarakat bangsa yang cerdas dengan membangun potensi dan karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat.

Pendidikan SD merupakan jenjang Pendidikan yang paling awal untuk menumbuhkan dasar keilmuan dari setiap siswa. Jenjang ini merupakan faktor pendukung keberhasilan pada jenjang selanjutnya. Dengan demikian, salah satu faktor yang mampu memberikan dampak keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pendidikan terjadi pada proses pelaksanaan pembelajaran itu sendiri. Pada pendidikan sekolah dasar siswa mengalami tahap awal dalam mengenal serta mempelajari ilmu pengetahuan. Verdiyani (2016) mengemukakan bahwa dalam menumbuhkan keahlian dasar, kognitif, serta menumbuhkan perilaku baik pada siswa merupakan perana dari pendidikan dasar. Pengetahuan awal seperti pengetahuan sosial, alam, agama, membaca, berpikir kritis, berhitung, membaca, menulis, kemampuan dalam berkomunikasi dan bersosialisasi serta kemampuan dalam saintek di kehidupannya di SD ini yang merupakan pengetahuan dalam kehidupannya yang pada akhirnya dipersiapkan untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya.

Pembelajaran yaitu aktivitas yang dilakukan guru serta siswa pada kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran terdapat proses untuk menentukan metode dari pembelajaran yang akan dilaksanakan, serta memerinci perencanaan mengenai tindakan belajar berdasarkan tujuan dan penilaian dalam memecahkan permasalahan. Pembelajaran merupakan hubungan keterpaduan lingkungan belajar terhadap peserta didik dan pendidik serta sumber pembelajaran ( UU Nomor 20 tahun 2003. Pasal 1 ayat 20). Konsep pembelajaran itu beriringan dengan opini Prihartini (2021) yang mengatakan pembelajaran yaitu suatu proses dengan tujuan untuk terciptanya suatu proses belajar.

Salah satu peran pendidik dalam pembelajaran adalah sebagai pembimbing bagi peserta didik untuk mendukung pembelajaran. Contohnya guru memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Media pembelajaran merupakan alat yang dimanfaatkan sebagai penyampaian informasi pada kegiatan pembelajaran. Media dapat dikategorikan baik dalam kegiatan pembelajaran apabila media tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, dimana peserta didik bukan sekedar mencatat dan melihat materi yang jelaskan dari media yang ditunjukkan, namun peserta didik mendapatkan kesempatan untuk mempergunakan media yang digunakan tersebut. Arindiono dan Ramadhani (2013) mengemukakan bahwa media yang terintegrasi dari media digital termasuk kombinasi dari teks, gambar, animasi, dan suara, yang dapat menyebabkan seseorang berinteraksi.

Perkembangan teknologi dan komunikasi yang terjadi saat ini, membuat terciptanya teknologi yaitu komputer yang dijadikan media pembelajaran. Ketika komputer digunakan sebagai alat pembelajaran, proses belajar individu dapat dilakukan lebih cepat dan efektif daripada ketika pembelajaran dilakukan dengan cara tradisional. Menurut Lufri (dalam Pradipta , 2021) kemajuan teknologi khususnya teknologi informasi menyebabkan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi dalam pendidikan menyebabkan orientasi pendidikan bergeser pusat guru ke pusat siswa.

Manfaat menggunakan teknologi digital untuk membuat materi pembelajaran dalam sebuah media juga telah diakui secara luas dalam beberapa

hasil penelitian sebelumnya. Hafzah, dkk. (2020), Heryani, dkk. (2022) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa teknologi digital dalam proses pengajaran dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajar serta kualitas proses dan hasil pengajaran.

Berdasarkan observasi di sekolah dasar di Kabupaten Cilengkrang ditemukan adanya permasalahan pada media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, keterbatasan tersebut terlihat pada metode yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu metode ceramah. Penggunaan buku sebagai sumber belajar sekaligus media pembelajaran. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) guru hanya mengandalkan buku tema saja sebagai media dan sumber belajar, meskipun terdapat media lain yang dapat digunakan seperti torso.

Melalui media digital, peserta didik dapat lebih memahami pelajaran IPA, khususnya tentang pencernaan manusia yang konseptual meliputi serangkaian tahapan pencernaan. (dalam Indah Susilowati, 2013). Selain media digital, materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA pendidik dapat menggunakan torso yang membantunya ketika menyampaikan materi. Torso merupakan alat peraga yang didesain sedemikian rupa sehingga mudah dipergunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mendeskripsikan secara jelas nama, bentuk, dan letak organ-organ tubuh manusia di dalam kelas (dalam Ruslaini, 2020). Torso adalah batang tubuh manusia dengan model patung organ manusia, mulai dari mulut hingga anus (dalam Prakoso, et al. 2020). Melalui media torso ini siswa mampu melihat bagian organ pencernaan manusia secara lebih rinci. Penggunaan torso pada pembelajaran IPA terutama materi sistem pencernaan manusia di sekolah tersebut sudah tersedia. Namun, penggunaan media tersebut belum optimal. Karena apabila menggunakan torso saja siswa hanya akan mengetahui organ-organ pencernaannya saja. Dengan demikian, guru perlu menggunakan berbagai media (multimedia) untuk menjelaskan bagaimana tubuh manusia mengolah makanan dan menunjukkan sistem organ yang terlibat sehingga siswa memiliki akses informasi yang jelas dan mudah dipahami. Contoh media digital yang dapat digunakan dalam pemberian materi sistem pencernaan manusia dengan memanfaatkan video, animasi, 3D berbasis *Augmented reality*, media pembelajaran audio seperti podcast

yang menunjukkan bagian-bagian organ pencernaan manusia secara lebih rinci, fungsi, dan penyakit pada sistem pencernaan manusia. Dengan menambahkan games akan lebih memudahkan siswa untuk menjawab pertanyaan. Selain itu menambahkan warna dan bentuk pada media pun akan membantu memusatkan perhatian siswa pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan guna mengubah keadaan belajar-mengajar yang terjadi. Untuk menghadapi permasalahan itu pengkaji tertarik untuk merancang media presentasi interaktif berbasis multimedia dengan pembahasan sistem pencernaan. Presentasi interaktif yang cukup sederhana bisa memotivasi siswa untuk turut aktif pada kegiatan belajar. Siswa dapat mengisi pertanyaan dan bermain games yang telah dikembangkan oleh guru. Selain itu, dengan menambahkan AR dapat membantu guru untuk mengenalkan organ-organ sistem pencernaan manusia kepada peserta didik yang dikemas secara *real-time* dan menarik. Selain itu, dengan menggunakan AR mampu menciptakan dunia maya ke nyata, mampu mengubah benda menjadi lebih nyata seperti 3 dimensi, dengan demikian penggunaan metode pembelajaran tidak akan membosankan dan peserta didik jadi termotivasi untuk memahaminya lebih lanjut, seperti mengetahui nama organ yang ada (dalam Adami, 2016 ; Saputro, 2015). Penggunaan media video animasi dapat memberikan visualisasi dari proses pencernaan manusia. Presentasi interaktif berbasis multimedia ini dapat membantu siswa meningkatkan kemampuannya dalam bidang digital.

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan media presentasi interaktif yaitu penelitian yang dilakukan Kamil (2018) dengan judul perbedaan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan pada manusia dengan menggunakan media power point dan media torso. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dari media yang berbeda yaitu power point dan media torso. Hasil penelitiannya adalah penggunaan media powerpoint ternyata lebih baik dibandingkan menggunakan media torso. Dengan demikian hasil belajar yang dihasilkan dengan menggunakan media powerpoint lebih baik dibandingkan hasil belajar ketika menggunakan torso. Hal tersebut yang menjadikan peneliti tertarik untuk mengembangkan media presentasi interaktif yang fungsinya hampir sama

dengan powerpoint hanya saja menggunakan aplikasi atau *software* yang berbeda. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Syafira (2021) yang berjudul pengembangan dan penelitian media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint sistem pencernaan manusia siswa sekolah dasar sangat cocok untuk pembelajaran sistem pencernaan manusia. Adapun kelemahannya yaitu visualisasi yang digunakan hanya berupa gambar 2 dimensi. Dengan demikian, inovasi yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan teknologi 3D berbasis AR sebagai bentuk visualisasi yang dapat memudahkan peserta didik mengetahui organ sistem pencernaan manusia secara nyata. Selain itu, penelitian yang dilakukan Irfan, dkk. (2019) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar dengan hasil penelitian bahwa media pembelajaran berbasis powerpoint yang dikembangkan bersifat valid dan efektif. Namun, penelitian ini hanya menggunakan power point sebagai media.

Berdasarkan latar belakang di atas, Peneliti berencana merancang dan membuat media pembelajaran interaktif berbasis presentasi yang memuat materi tentang sistem pencernaan manusia untuk digunakan oleh pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan pembelajaran IPA. Metodologi pengembangan yang digunakan untuk membuat produk dan judul penelitian ini ***“Pengembangan Presentasi Interaktif Berbasis Multimedia Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Pembelajaran IPA di SD”***.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan latar belakang tersebut, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan presentasi interaktif berbasis multimedia materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA di SD?
2. Bagaimana kelayakan presentasi interaktif berbasis multimedia materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA di SD?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap pemanfaatan pengembangan media presentasi interaktif berbasis multimedia materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA di SD?

### **1.3 Tujuan penelitian**

Penelitian ini secara umum mempunyai tujuan umum dan tujuan khusus, dan tujuan khusus yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media presentasi interaktif berbasis multimedia materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA di SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan presentasi interaktif berbasis multimedia materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA di SD.
3. Untuk mengetahui respon pengguna terhadap pemanfaatan pengembangan media presentasi interaktif berbasis multimedia materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA di SD.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat dalam penggunaan media presentasi interaktif berbasis multimedia materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA di SD. Manfaat yang diperoleh adalah :

1. Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dan pijakan bagi penelitian-penelitian selanjutnya mengenai media presentasi interaktif berbasis multimedia materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA di SD
2. Manfaat bagi peserta didik yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar terutama pada materi sistem pencernaan manusia.
3. Manfaat bagi guru yaitu dapat membantu guru dalam meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran terutama media presentasi interaktif berbasis multimedia materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA di SD.
4. Manfaat bagi peneliti yaitu dapat memberikan kontribusi dalam riset di bidang pendidikan melalui pengembangan media presentasi interaktif berbasis multimedia materi sistem pencernaan manusia.

5. Manfaat bagi sekolah yaitu dapat mengembangkan kualitas dan variasi media pembelajaran dengan menggunakan media presentasi interaktif berbasis multimedia materi sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA di SD.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dapat dijelaskan dalam sistematika sebagai berikut.

BAB I, terdiri dari Pendidikan IPA Dasar Sistem Pencernaan Manusia Multimedia Presentasi Interaktif Pengembangan Media Latar Belakang Penelitian Pendahuluan Menjabarkan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian ini dan struktur organisasi karya dalam bentuk draft dan ilustrasi.

BAB II, terdiri dari kajian teori media pembelajaran, pembelajaran IPA di SD, sistem pencernaan manusia, presentasi interaktif dalam pembelajaran, multimedia pembelajaran, presentasi interaktif berbasis multimedia, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir.

BAB III, terdiri dari metode penelitian. Pada bagian ini menjelaskan dan menguraikan beberapa bagian yang terdiri dari desain penelitian dan prosedur penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV, Temuan dan pembahasan. Bab ini mencakup memperoleh hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan dari masalah penelitian yang dirumuskan.

BAB V Simpulan, implikasi dan Rekomendasi. Hal ini mencakup kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi.