

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan landasan penting bagi perkembangan keterampilan dan pengetahuan. Pada era ini, pendidikan harus beradaptasi dan mengembangkan metode belajar untuk memenuhi perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat khususnya bagi dunia pendidikan (Rurut, Waworuntu, dan Komansilan 2022). Dalam era teknologi yang semakin pesat ini, pengembangan media belajar siswa sangat dibutuhkan.

Media merupakan bagian komponen yang harus selaras dalam proses belajar yang dilakukan pada umumnya. Media pembelajaran adalah bahan atau alat teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk memperlancar dalam komunikasi antara siswa dengan guru. Untuk mencapai perubahan setiap waktu, dalam perkembangan ini sudah menggunakan teknologi dalam implementasinya (Nadzif, Irhasyuarna, dan Sauqina 2022).

Media pembelajaran cetak semakin berkurang dan beralih ke media yang berbasis digital. Dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis digital sekarang lebih mudah dalam proses belajar karena, pembelajaran interaktif terdapat visualisasi, gambar, audio yang membantu agar materi mudah dipahami (Ghofur, Fuad, dan Mukhtar 2020).

Melalui *mobile* peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dan informasi dari mana saja dan kapan saja dibanding dari buku karena cenderung

kurang menarik bagi siswa dalam motivasi belajar. *Mobile* berhubungan dengan mobilitas belajar, dalam arti pelajar semestinya mampu terlibat dalam kegiatan bidang pendidikan yang tanpa harus melakukan sebuah lokasi fisik tertentu.

Dalam pembelajaran IPA mencakup banyak ilmu yang harus dipelajari mengenai kehidupan makhluk hidup, materi dan sifatnya, sehingga perlu dalam mentransferkan sebuah informasi. Dalam hal ini pembelajaran IPA masih sulit dipahami oleh siswa SD khususnya dalam pembelajaran organ tubuh manusia konsep ini cenderung dianggap abstrak oleh siswa (Namri dan Kurniadi 2023). Keterbatasan visualisasi langsung membuat sulitnya untuk memahami struktur dan fungsi organ-organ tersebut. Materi-materi yang diajarkan mempelajari tentang struktur yang menyusun organ tubuh manusia dan fungsi kerja dari setiap struktur tubuh tersebut. Ini menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman siswa terhadap sub materi organ tubuh pada manusia pada tingkat SD sering disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak memadai dan kurangnya interaksi visual yang mendukung pemahaman konsep-konsep yang kompleks.

Objek penelitian yang dituju penulis adalah SD Negeri 2 Lumbungkerep yang terletak di Desa Lumbungkerep, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Klaten. Penulis mendapatkan informasi dari hasil wawancara dengan Ibu Kusyanti selaku wali kelas 5 pada tanggal 27 Mei 2024 bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di sekolah ini adalah 75. SD Negeri 2 Lumbungkerep memiliki jumlah guru sebanyak 10 orang dan jumlah seluruh siswa SD Negeri 2 Lumbungkerep sebanyak 87 siswa. Namun, terdapat masalah dalam pemahaman dan pencapaian dalam nilai siswa di kelas 5 pada materi IPA pada subtema organ tubuh manusia. Dari seluruh

siswa di kelas 5 yang berjumlah 12 siswa, sebanyak 9 siswa nilainya masih di bawah KKM, dan sisanya yakni 3 siswa sudah mencapai nilai di atas KKM. Hal ini menunjukkan bahwa 75% siswa kelas 5 belum memahami materi organ tubuh dan belum mencapai KKM yang diharapkan.

Penulis memilih materi IPA dengan subtema organ tubuh manusia karena topik ini sangat penting bagi siswa. Memahami fungsi dan struktur organ tubuh manusia merupakan dasar yang penting dalam pendidikan IPA. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai materi ini, sehingga nilai mereka dapat meningkat dan mencapai KKM. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih menggunakan media buku. Saat ini penggunaan media buku tersebut membuat siswa kurang maksimal dalam pemahaman materi. Maka diperlukan media pembelajaran interaktif yang akan dapat memudahkan siswa.

Media pembelajaran interaktif diusulkan pada SDN 2 Lumbungkerep yang diharapkan akan memudahkan siswa dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran ini akan diimplementasikan di SDN 2 Lumbungkerep, di mana pihak sekolah telah menyediakan *smartphone* untuk keperluan pembelajaran, meskipun masih menggunakan *smartphone* guru. Aplikasi ini akan dibagikan kepada siswa melalui grup WhatsApp untuk digunakan di rumah sebagai media pembelajaran mandiri. Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* berbentuk visualisasi 2D untuk pengenalan organ tubuh manusia pada siswa SD kelas 5 diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami organ tubuh manusia dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Media pembelajaran interaktif yang akan dibuat memiliki kelebihan yaitu terdapat animasi yang menarik, simulasi, dan dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih baik. Terdapat soal-soal *quiz* agar siswa tidak hanya melihat visualisasinya saja namun juga diberikan soal-soal *quiz* guna meningkatkan pemahaman siswa. Aplikasi ini hanya bisa digunakan dengan media *handphone* dan belum bisa di buka melalui media PC maupun laptop. Media pembelajaran ini akan dirancang menggunakan *platform* Unity, yang memiliki beberapa kelebihan yaitu, *multiplatform*, mudah digunakan, komunitas yang besar, dan performa yang tinggi. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), memastikan setiap tahap dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi dilakukan secara sistematis dan terstruktur untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Fitria Mita 2021).

Hal ini diperlukan suatu solusi yang baik, mudah, dan dapat dibawa kemana-mana serta mampu melengkapi kekurangan dari media pembelajaran interaktif yang sudah ada. Setiap siswa dapat belajar dengan nyaman tanpa merasa terbebani, yang khususnya dalam belajar mengenai organ-organ tubuh pada manusia. Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di uraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MOBILE* PENGENALAN ORGAN TUBUH MANUSIA PADA SISWA SD KELAS 5”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan dalam latar belakang. Masalah dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* untuk pemahaman organ tubuh manusia pada siswa SD kelas 5?
- b. Bagaimana pengaruh implementasi dari aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* terhadap pemahaman pada mata pelajaran organ tubuh manusia?

## 1.3. Batasan Masalah

Berikut merupakan bagian batasan masalah dari penelitian sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran interaktif berbasis *mobile* ini akan berfokus mengenai pengenalan seluruh organ tubuh pada manusia, sistem pernapasan pada manusia, dan sistem pencernaan pada manusia yang akan berstruktur fungsi dari organ tubuh manusia.
- b. Materi disusun berdasarkan kurikulum SD Negeri Lumbungkerep yang berlaku yaitu mengikuti pemerintah menggunakan kurikulum 2013.
- c. Media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *mobile* dengan menggunakan visualisasi 2D.
- d. Pengukuran tingkat pemahaman menggunakan pre test dan post tes.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan maka tujuan dari penelitian secara spesifik sebagai berikut:

- a. Membuat aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan organ tubuh manusia.
- b. Penelitian ini bertujuan dapat memberi bukti tentang pemahaman media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari penelitian, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, diharapkan memperkaya ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pembuatan media interaktif berbasis *mobile*.
- b. Bagi siswa, mempermudah dalam memahami pelajaran IPA materi organ-organ tubuh manusia serta untuk mempermudah guru dalam proses mengajar.
- c. Bagi perguruan tinggi, diharapkan menjadi acuan bagi mahasiswa lain dalam menyusun skripsi dan tambahan referensi perpustakaan STMIK AMIKOM Surakarta.