

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan tujuan mencapai hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Dalam hal ini tentunya untuk mencapai hasil perlu menggunakan strategi yang tepat. Strategi pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan guru untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan memberikan perubahan yang berkesinambungan kepada siswa (Lestari, 2021). Kegiatan pembelajaran di sekolah adalah kegiatan utama untuk meningkatkan mutu Pendidikan nasional. Melalui proses belajar mengajar diharapkan dapat tercapainya tujuan Pendidikan berupa perubahan perilaku siswa. Pada proses pembelajaran ini memerlukan keterampilan dan intelektual diri (Hasan Saragih et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang efektif memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan mengatasi kesulitan belajar siswa (Ilahi Namri et al., 2023). Media pembelajaran awalnya hanya berfungsi sebagai alat bantu dan hanya sebatas representasi visual. Dengan berkembangnya zaman, media pembelajaran tidak hanya bersifat visual, tetapi juga audio dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dengan menjadikan mereka aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya

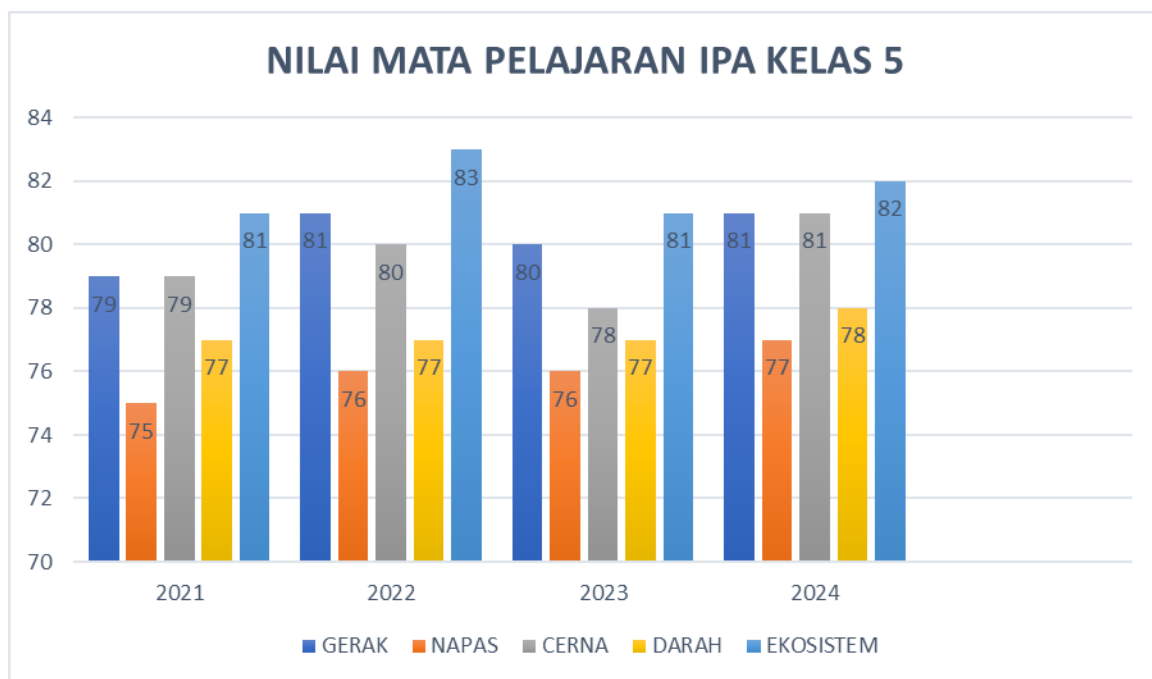
pendengar pasif. Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan pemahaman mereka sendiri, yang memungkinkan pembelajaran yang lebih mandiri dan efektif (Hariyono & Widhi, 2021).

IPA adalah cabang ilmu pengetahuan yang mengungkap fakta – fakta alam melalui pengamatan dan eksperimen. Dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar, terdapat materi yang fokus pada pengembangan pemahaman siswa terhadap konsep dan fakta – fakta terkait sistem pernapasan manusia. Pembelajaran IPA sangatlah penting baik dalam dunia Pendidikan formal maupun nonformal. Tidak hanya dapat memajukan dan meningkatkan sumber daya manusia, tetapi juga dapat menghasilkan siswa yang memiliki bekal ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu bersaing di era global saat ini. Dalam dunia Pendidikan, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitifnya, tetapi juga belajar mengolah emosi dan mengembangkan sikap spiritual terhadap dirinya (Arif & Hidayati, 2021).

SD N Sepat 2 yang terletak di Dusun 2, Dawungan, Kec. Masaran, Kab. Sragen memiliki 9 guru yang mengajar dan memiliki total keseluruhan siswa dari kelas 1 – 6 sebanyak 139 siswa, sedangkan untuk kelas 5 sebanyak 24 siswa. SD N Sepat 2 menggunakan kurikulum Merdeka yang telah ditetapkan oleh pemerintahan pusat. Kurikulum Merdeka merupakan suatu sistem kurikulum yang digunakan di Indonesia yang bertujuan untuk memberi kebebasan kepada guru dalam proses pembelajaran dan untuk mengembangkan kreativitas serta kemampuan mandiri para siswa. Selama ini, SD N Sepat 2 masih menerapkan metode pembelajaran yang meliputi penggunaan ceramah, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan papan tulis sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Dalam sistem pembelajaran yang

diterapkan, guru melakukan evaluasi dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berupa kuis yang menarik. Namun, metode evaluasi ini dianggap kurang efektif bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Fathinawati Hidayah, S.Pd selaku guru kelas 5 SD N Sepat 2, materi IPA tentang sistem pernapasan manusia memang susah dipahami oleh siswa. Siswa masih bingung membedakan organ – organ pada sistem pernapasan manusia dan belum paham mengenai alur jalannya sistem pernapasan manusia. Dari hasil wawancara peneliti juga mendapatkan data nilai siswa dari kurun waktu 2021-2024 seperti gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik rata-rata nilai mata Pelajaran IPA tahun 2022-2024

Dari data gambar yang didapatkan dari hasil nilai rata-rata 4 tahun terakhir pada materi sistem pernapasan manusia mendapat nilai rata-rata 75, 76, 76, 77 , dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75, sedangkan dari data yang diperoleh terdapat 52% dari siswa kelas 5 selama 4 tahun terakhir nilai ujian

system pernapasan manusia yang berada dibawah KKM. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai siswa pada materi sistem pernapasan manusia adalah paling buruk dibandingkan dengan materi-materi lainnya.

Guru juga mengandalkan buku LKS karena keterbatasan media. Hasil wawancara siswa menunjukkan pembelajaran kurang menarik dan cenderung membosankan karena hanya menggunakan buku yang menyebabkan kejenuhan. Kejenuhan siswa berdampak negatif pada motivasi dan pemahaman materi. Guru membutuhkan media pembelajaran interaktif, terutama untuk sistem pernapasan manusia, karena buku dianggap kurang visualisasi konkret yang hanya mengandalkan teks dan gambar diam, tanpa adanya Gerakan animasi, interaksi, dan simulasi langsung yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih jelas dan menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti berinisiatif membuat sebuah media pembelajaran interaktif IPA materi sistem pernapasan manusia yang akan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, serta akan membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pada media interaktif ini akan menyajikan materi dan gambar tentang sistem pernapasan manusia yang telah di visualisasikan dalam bentuk animasi agar menarik minat para siswa dan membantu guru dalam proses belajar mengajar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan, beberapa rumusan masalah yang dapat diajukan adalah:

- a. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif untuk materi sistem pernapasan manusia dalam pembelajaran IPA?
- b. Apakah media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan nilai siswa pada materi Sistem Pernapasan Manusia?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, berikut beberapa Batasan masalah yang dapat diterapkan :

- a. Pembahasan materi pada sistem pernapasan manusia terdiri dari pengenalan organ – organ, alur pernapasan manusia, serta gangguan pernapasan pada manusia.
- b. Perancangan media pembelajaran interaktif ini bertujuan agar para siswa tertarik pada materi sistem pernapasan manusia.
- c. Media pembelajaran interaktif ini melibatkan presentasi materi melalui animasi dan menyertakan kuis atau pertanyaan interaktif.
- d. Peningkatan nilai siswa dapat dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan berikut tujuan penelitian yang ditetapkan:

- a. Membuat media pembelajaran interaktif untuk materi sistem pernapasan manusia.

- b. Mengetahui peningkatan nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif pada materi sistem pernapasan manusia.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan motivasi belajar
- 2) Memahami materi lebih mendalam
- 3) Mendapatkan pengalaman pembelajaran yang beragam

b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan penyampaian materi lebih mendalam
- 2) Penyajian materi menjadi lebih interaktif dan *variative*
- 3) Mengembangkan keterampilan mengajar

c. Bagi Peneliti

- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan di bidang pengembangan media pembelajaran interaktif
- 2) Meningkatkan skill dalam menggunakan Adobe Animate CC 2019.
- 3) Berkontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran

d. Bagi STMIK Amikom Surakarta

- 1) Meningkatkan reputasi dan prestasi sebagai pusat pendidikan
- 2) Sebagai bahan referensi bagi kalangan akademi