

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam era teknologi, pendidikan harus terus beradaptasi dan berkembang dengan teknologi. Ini memungkinkan semua aspek pembelajaran berlangsung secara digital dan mengarah pembelajaran untuk terus melibatkan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk penggunaan media untuk mendukung proses belajar mengajar (Safira et al., 2024).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi turut merubah cara kita membangun pendidikan dan berbagai sektor kehidupan. Perubahan cara ini juga telah mengubah seluruh aktivitas kehidupan, termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Guru memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Terlepas dari kemajuan teknologi, peran guru akan tetap dibutuhkan. Guru tidak hanya mengajar, tetapi juga mendidik siswa dalam membentuk kepribadian mereka. Selama proses pembelajaran, guru tentunya membutuhkan alat bantu berupa media pembelajaran untuk mempermudah transisi proses pembelajaran (Hasnanto & Kholifah, 2022).

Kurikulum Merdeka hadir sebagai respons terhadap perkembangan ini. Kurikulum ini memberikan kebebasan bagi guru untuk memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel dan menarik. Kurikulum Merdeka juga mendorong pembelajaran yang lebih personal dan kontekstual, yang

memungkinkan guru mengintegrasikan media interaktif dan teknologi informasi guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara lebih efektif.

SDN Sidoharjo 3 terletak d Desa Kleco Kulon Rt.10, Sidoharjo, Kec. Sdoharjo, Kab. Sragen, Jawa Tengah. SDN Sidoharjo 3 memiliki 6 kelas, mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas 6, dengan total 59 siswa. Sekolah dasar ini juga memiliki 1 kepala sekolah, 6 guru kelas, 1 guru PJOK, dan 1 guru agama, dengan total 8 guru.

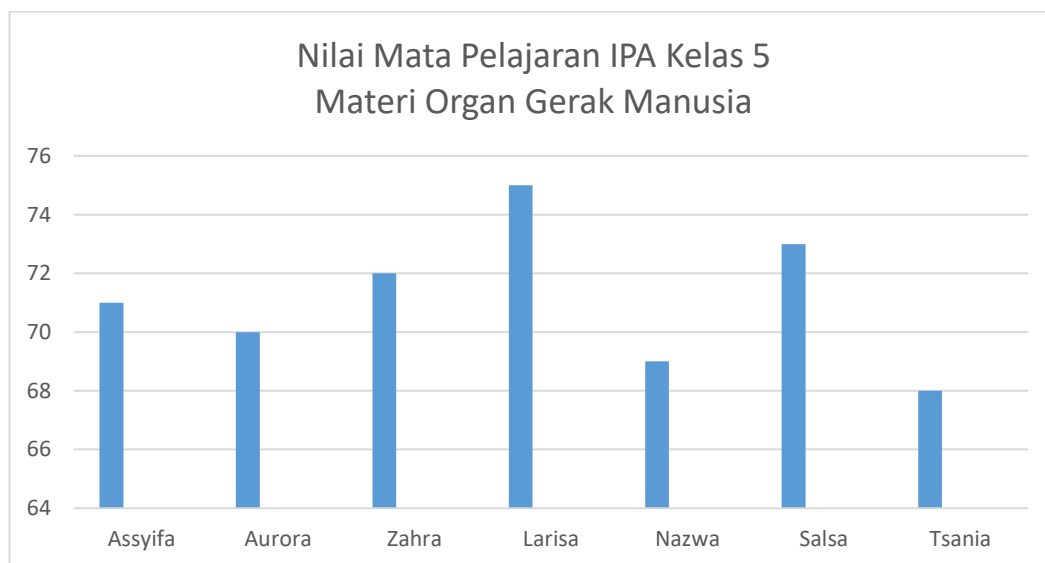
Berdasarkan hasil wawancara di SDN Sidoharjo 3 pada tanggal 3 Juni 2024 dengan Bapak Suroto Wibowo, S.Pd.SD selaku wali kelas V, dijelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini berupa buku paket dan buku pendamping. Kelas V SDN Sidoharjo 3 terdiri dari 7 siswa, yang mengikuti pembelajaran dengan metode yang sebagian besar masih menggunakan pendekatan tradisional, seperti ceramah, kelompok, dan penugasan. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengakomodasi pembelajaran inovatif dan menarik perhatian siswa menjadi penghambat proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif, diperlukan media yang lebih menarik.

Dasar pembuatan media pembelajaran interaktif ini berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui teknologi, dengan memanfaatkan teori kognitif dan pembelajaran visual yang lebih efektif dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak seperti organ gerak manusia. Media ini dirancang untuk mendukung Kurikulum Merdeka yang mendorong kemandirian belajar siswa, serta menggunakan model pengembangan ADDIE yang sistematis. Tujuannya adalah

untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya materi yang abstrak dan sulit dipahami melalui metode konvensional (Utami et al., 2023).

Media pembelajaran adalah jenis perangkat lunak yang membantu dan meningkatkan proses belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif adalah media yang dapat diakses melalui komputer atau laptop yang terdiri dari kombinasi lebih dari satu media, seperti suara, gambar, animasi, dan teks. Media ini menjadi menyenangkan dengan penggunaan musik yang tepat dan penataan gambar dan warna. Media interaktif dapat membantu guru menjelaskan materi secara efektif, variatif, dan inovatif. Ini berlaku untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar, yang mana membutuhkan visualisasi interaktif. Siswa juga akan merasa termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran aktif dan menggunakan media pembelajaran yang berkualitas (Herlianus & Gunadi, 2022).

Organ gerak manusia adalah sistem yang memungkinkan kita bergerak dan melakukan aktivitas. Sistem ini terdiri dari dua komponen utama yaitu tulang dan otot yang bekerja bersama untuk menghasilkan gerakan. Materi tentang organ gerak manusia sering kali sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar. Guru mengeluhkan rendahnya pencapaian kompetensi siswa dalam pelajaran tematik IPA karena kurangnya media dan alat peraga. Hal ini dibuktikan dengan nilai mata pelajaran IPA materi organ gerak manusia di SDN Sidoharjo 3.



Tabel 1. 1 Grafik nilai materi organ gerak manusia

Dari tabel 1.1 rekap nilai siswa kelas 5 SDN Sidoharjo 3, dapat disimpulkan bahwa metode pengajaran yang digunakan saat ini kurang efektif dalam membantu siswa memahami dan menguasai materi IPA, khususnya dalam memahami organ gerak manusia. Hal ini dibuktikan dengan hanya 1 dari 7 siswa yang mencapai nilai di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Dan hanya 1 dari 7 siswa yang mencapai nilai KKM untuk ulangan harian. Dengan demikian, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif, untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mata pelajaran IPA khususnya materi organ gerak manusia.

Pemahaman tentang struktur dan fungsi organ gerak ini penting sebagai dasar untuk mengetahui bagaimana tubuh manusia bergerak dan beraktivitas. Namun, konsep-konsep ini sering kali abstrak dan sulit dipahami oleh siswa tanpa bantuan visualisasi yang memadai. Dikatakan bersifat abstrak karena melibatkan bagian-bagian kecil, seperti serat otot yang tidak bisa dilihat dengan mata telanjang,

dan proses yang terjadi di dalam tubuh. Materi ini juga sering hanya disajikan melalui teks dan gambar di buku yang tidak cukup jelas dan menarik, sehingga sulit dipahami oleh siswa. Dalam mengajarkan materi, guru harus kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif (Lestari & S, 2017).

Hal ini menjadi peluang bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPA. Media ini dirancang dengan desain yang menarik dan dilengkapi dengan materi yang komprehensif serta gambar yang jelas, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran ini dapat dioperasikan menggunakan laptop dan *Personal Computer (PC)*, sehingga memudahkan akses bagi guru maupun siswa. Dengan pengembangan media pembelajaran interaktif ini, diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SDN Sidoharjo 3, mempermudah guru dalam menyampaikan materi, dan membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dengan cara yang menyenangkan dan interaktif

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan penelitian tentang "Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Organ Gerak Manusia di Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis *Desktop* yang dapat menarik perhatian siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, serta memudahkan dalam pemahaman materi.

1.2. Rumusan Masalah

Bagian ini memuat penjelasan tentang permasalahan sehingga memerlukan solusi penelitian. Permasalahan yang diuraikan dalam latar belakang masalah

dirumuskan kembali secara tegas dan jelas dalam bentuk poin-poin yang terinci yang berisi masalah-masalah yang akan dikaji pada penelitian.

- a. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif untuk murid kelas 5 SDN Sidoharjo 3?
- b. Bagaimana media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap materi organ gerak manusia?

1.3. Batasan Masalah

Bagian ini memuat penjelasan tentang:

- a. Penelitian hanya mencakup kemampuan siswa kelas V dalam mengidentifikasi dan menjelaskan struktur serta fungsi tulang dan otot.
- b. Kemampuan siswa membedakan jenis-jenis tulang dan otot dibatasi pada contoh dari media interaktif, tanpa observasi langsung.
- c. Penggunaan media pembelajaran ini hanya difokuskan pada pengujian selama satu periode pembelajaran.

1.4. Tujuan Penelitian

Bagian ini memuat penjelasan secara spesifik:

- a. Membuat media pembelajaran interaktif yang khusus ditunjukkan untuk siswa kelas 5 SDN Sidoharjo 3, dengan memanfaatkan Adobe Animate.
- b. Mengevaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 terhadap materi organ gerak manusia.

1.5. Manfaat Penelitian

Bagian ini memuat penjelasan tentang:

- a. Untuk Siswa
 1. Meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
 2. Membantu siswa memahami materi organ gerak manusia dengan lebih mudah dan jelas.
 3. Merasakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan variatif dengan kombinasi teks, gambar, animasi, dan audio dalam media pembelajaran.
- b. Untuk Guru
 1. Memudahkan penyampaian materi pembelajaran.
 2. Penyajian materi menjadi lebih interaktif dan variatif.
 3. Mengembangkan keterampilan mengajar.
- c. Untuk Penulis
 1. Dapat mengembangkan keterampilan dalam penggunaan Adobe Animate CC.
 2. Dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran
- d. Untuk STMIK AMIKOM
 1. Meningkatkan reputasi dan prestasi sebagai pusat pendidikan.
 2. Sebagai bahan referensi bagi kalangan selanjutnya.