

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan penerapan teknologi informasi semakin kompleks dan bervariasi mengikuti kebutuhan manusia, pada jaman ini informasi merupakan sesuatu yang lebih bernilai (Hadis Turmudi, SH., 2020). Ada pun manfaat dari perkembangan teknologi informasi yaitu, dapat mempermudah dalam berkomunikasi serta mempermudah dalam mengakses informasi kapan pun dan dimana pun yang dapat menambah wawasan kita (Adiputra, 2020).

Menurut Robin dan Linda menyatakan pendapatnya pada tahun 2001 bahwa multimedia merupakan sebuah alat yang bisa menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif dengan menggunakan kombinasi teks, grafik, animasi, audio, dan video (Maulana & Rahayu, 2020).

Menurut (Nugraha, 2024) ada berbagai jenis media interaktif termasuk aplikasi *e-learning*, simulasi komputer serta permainan edukatif. Dalam proses pembelajaran siswa dapat berpartisipasi aktif dengan menggunakan media interaktif, kemudian siswa juga bisa mendapatkan umpan balik secara instan serta menguji pemahamannya dengan aktifitas interaktif. Manfaat media interaktif dalam bidang pendidikan itu sendiri yaitu, dapat menjadikan proses pembelajaran yang menarik serta materi yang di sampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Haris Budiawan S.Pd., 2021).

Penerapan media interaktif dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan Adobe Animate yang merupakan aplikasi digital yang dapat digunakan untuk animasi dengan berbasis grafik vektor (Hendrick et al., 2024). Adobe animate sebenarnya adalah adobe flash dengan versi yang lebih maju serta memiliki banyak fitur baru yang sebelumnya tidak di miliki oleh adobe flash, salah satu fitur yang baru adalah animasi berbasis html5 yang dapat mengurangi konsumsi baterai pada *hardware* (Enterprise, 2017).

Sistem pencernaan merupakan bagian penting bagi manusia yang berfungsi untuk mencerna makanan yang masuk kedalam tubuh, organ dari sistem pencernaan antara lain mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, rektum (usus besar), anus. Di dalam sistem pencernaan ada zat yang berfungsi untuk membantu dalam proses mencerna makanan yang dikenal sebagai zat enzim (Saras, 2024).

Penulis melakukan penelitian di SD Kristen Widya Wacana 10 Kartasura yang memiliki siswa cukup banyak, total ada sekitar 255 anak serta jumlah keseluruhan kelas ada 12 ruangan, sehingga memerlukan cara pembelajaran yang efektif. Maka penulis akan fokus pada siswa kelas V. Kelas V di bagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas VA dan VB dengan jumlah total 39 orang anak yang kedepannya akan penulis pakai untuk mengumpulkan data yang di perlukan. Untuk jumlah guru keseluruhan ada 22 orang.

Tabel 1.1 Tabel Nilai Siswa

Nama Siswa	Nilai
Alloysa	80
Christian	85
Corrinthy Ovedhia	92
Arka	87
Alexandrea	90
Putri	85
Ratih	93
Clara	92
Joe	100
Felix	100
Jana	87
Ayu	70
Nataly	92
Ivander	95
Eben	97
Mita	75
Gratia	78
Andrea	70
Joice	87
Evano	88

Tabel 1.1 adalah tabel nilai siswa kelas VA pada materi sistem pencernaan. Meskipun nilai yang di dapat pada materi sistem pencernaan cukup baik. Untuk proses belajar mengajar masih menggunakan buku meskipun di setiap kelas sudah terdapat proyektor lcd. Setelah melakukan wawancara dengan Ibu Rani Bekti Pratiwi, S. Pd selaku wali kelas VA, didapati bahwa siswa/siswi kesulitan dalam memahami materi sistem pencernaan.

Dengan berfokus pada pembelajaran digital dengan media interaktif, maka dapat memberi manfaat positif bagi guru maupun siswa seperti pada guru dapat dengan mudah menerangkan sebuah materi sedangkan untuk siswa dapat menarik

perhatian sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan lancar. Media interaktif juga dapat digunakan untuk membuat gambaran tentang proses pencernaan dalam tubuh menggunakan animasi 2D yang akan mempermudah dalam pemahaman materi sistem pencernaan.

Dari latar belakang diatas penulis memiliki tujuan untuk membuat media interaktif untuk materi sistem pencernaan. Dengan adanya media interaktif tersebut di harapkan dapat bermanfaat untuk mempermudah guru dalam memberikan materi agar tidak monoton hanya menggunakan buku serta dapat meningkatkan pemahaman siswa/siswi di Sd Kristen Widya Wacana 10 Kartasura pada materi Sistem Pencernaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat media interaktif Sistem Pencernaan?
2. Apakah media interaktif yang dibuat dapat efektif untuk meningkatkan pemahaman pada matapelajaran sistem pencernaan?

1.3 Batasan Masalah

Penulis menerapkan batasan dalam penelitian ini, batasan ini digunakan untuk fokus penelitian yang akan di lakukan oleh penulis. Batasan masalah yang di terapkan penulis sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif ini hanya berjalan di *desktop*.
2. Pada penelitian ini penulis hanya menekankan pada mata pelajaran sistem pencernaan manusia pada kelas VA Sd Kristen Widya Wacana 10 Kartasura,

termasuk didalamnya ada penjelasan tentang materi Organ Pencernaan, Proses Pencernaan, serta Penyakit Yang Dapat Menyerang Organ Pencernaan.

3. Untuk mengukur pemahaman, penulis menggunakan *pre-test* dan *post-test* serta kuisioner.

1.4 Tujuan Penelitian

Ada pun tujuan dari penulis melakukan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Membuat media interaktif untuk materi sistem pencernaan kelas VA SD Kristen Widya Wacana 10 Kartasura.
2. Menilai tingkat efektifitas media interaktif tentang pemahaman materi sistem pencernaan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat, Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1.5.1. Bagi Sekolah

a. Bagi Siswa

1. Mempermudah dalam memahami materi pelajaran sistem pencernaan.
2. Meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran sistem pencernaan.

b. Bagi Guru

1. Membantu guru dalam menerangkan sebuah materi pembelajaran sistem pencernaan.
2. Memberikan media alternatif untuk mengajar materi sistem pencernaan.

1.5.2. Bagi Penulis

Untuk menambah pengetahuan tentang adobe animate.

1.5.3. Bagi STMIK AMIKOM Surakarta

Memberi kesempatan untuk mempraktekan apa yang sudah di pelajari.