

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang begitu penting dan kompleks, yang mana di dalam kompleksitasnya selalu seiring dengan bagaimana perkembangan pada manusia. Pendidikan juga adalah salah satu proses sebuah kegiatan belajar mengajar yang mana di dalam perspektif mengajar, pelakunya merupakan peserta didik yaitu siswa atau murid yang melakukan kegiatan pembelajaran dan memposisikan guru sebagai pembimbing atau fasilitator di dalam proses pembelajaran. Artinya, dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran ada hubungan antara guru dan siswa yang bermaksud mencapai tujuan tertentu. Melalui pendidikan segala aspek kehidupan dikembangkan dengan melakukan proses belajar mengajar. Untuk melengkapi unsur-unsur proses pembelajaran, guru perlu menggunakan media agar proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien.

Hujair AH Sanaky (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat pendidikan yang dapat didukung sebagai fasilitator proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran dapat dilihat sebagai salah satu cara untuk merangsang minat siswa untuk berpartisipasi lebih antusias dalam proses pembelajaran. Dunia pendidikan kini memasuki era dunia teknologi. Kegiatan pembelajaran saat ini menitikberatkan pada keterampilan proses dan pembelajaran aktif, yaitu proses pembelajaran melihat aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran daripada

berfokus pada ceramah dan catatan. Jadi disini kita melihat bahwa peran teknologi media sangat penting bagi dunia pendidikan. Penggunaan media teknologi akan membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan membantu membuat kegiatan belajar lebih menarik, tidak membosankan dan lebih interaktif.

Seperti halnya manusia, semua makhluk hidup membutuhkan makanan untuk bertahan hidup. Manusia sangatlah membutuhkan makanan karena dari makanan itulah energi berasal. Energi tersebut digunakan untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Makanan yang sudah dimakan akan masuk ke tubuh untuk diolah menjadi energi dan mengalami proses pencernaan didalam tubuh.

Media pembelajaran sistem pencernaan manusia interaktif ini dimaksudkan untuk membantu siswa kelas V SD mengkomunikasikan materi sistem pencernaan dengan memanipulasi objek 2D selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan media interaktif berbasis 2D ini nantinya siswa akan memperoleh metode pembelajaran yang berbeda, memperoleh berbagai macam topik yang berkaitan dengan sistem pencernaan manusia, dan siswa akan menjadi lebih tertarik untuk belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengingat hal ini, berikut adalah rumusan masalah yang sangat penting untuk dipecahkan:

- a. Bagaimana rancangan dari media pembelajaran interaktif berbasis 2D sistem pencernaan makanan pada manusia?
- b. Bagaimana pengembangan rancangan dari media pembelajaran interaktif berbasis 2D sistem pencernaan makanan manusia agar dapat digunakan?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan rancangan dan pengembangan, maka ruang lingkup permasalahan dibatasi sebagai berikut.

- a. Penjelasan tentang materi definisi dan proses pencernaan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
- b. Topik materi akan mencakup bagian pencernaan dan gangguan/penyakit pencernaan.
- c. Dapat menampilkan animasi sesuai dengan proses pada sistem pencernaan.
- d. Dapat Menampilkan latihan soal pilihan ganda dan jawaban.
- e. Dikhusus pada mata pelajaran IPA kelas V, Tema Makanan Sehat, Sub Tema Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan.
- f. Dirancang dengan *Unity* sebagai *software engine* untuk mengembangkan *game multiplatform*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dicapai dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini adalah:

- a. Membuat rancangan bangun media pembelajaran interaktif sistem pencernaan makanan pada manusia.
- b. Mengimplementasikan media pembelajaran interaktif sistem pencernaan makanan pada manusia menjadi perangkat lunak dengan menggunakan *Unity* sebagai *software engine* untuk pengembangan *game multiplatform*, *Adobe Photoshop CS6* sebagai pengolah gambar, *Blender* untuk mengolah animasi, *Visual Studio Code* untuk mengedit *source code*, *Recoder* untuk merekam

suara sebagai audio, dan *Adobe Premiere Pro* untuk mengedit video dan mengolah suara.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dicapai dengan membuat media pembelajaran pencernaan manusia yang interaktif adalah:

1. Membantu siswa memahami materi dari proses sistem pencernaan manusia.
2. Sebagai media pembelajaran alternatif untuk siswa menerima pelajaran selain disekolah.
3. Sebagai sarana penunjang untuk membantu guru/pengajar dalam proses pembelajaran.

