

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Dalam perjalanan hidupnya, manusia memerlukan pendidikan agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan diri bagi individu agar dapat bertahan hidup serta mampu melangsungkan kehidupannya (Alpian dkk, 2019; Pristiwanti, 2022). Selanjutnya, Fauziah dan Wulandari (2022) mengungkapkan bahwa pendidikan adalah usaha individu untuk menata kepribadian sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat sebagai usaha untuk membantu individu untuk meningkatkan pola tingkah laku yang berguna bagi kehidupannya. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha individu untuk memperbaiki kepribadiannya serta dapat mengembangkan dirinya agar sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat sehingga ia mampu bertahan diri serta mampu melangsungkan kehidupannya.

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha yang dilakukan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, baik di lembaga formal maupun informal (Darmadi, 2019). Agar mampu meningkatkan ilmu pengetahuan, maka diperlukan tujuan pendidikan yang tepat. Tujuan pendidikan adalah agar individu dapat menguasai pengetahuan, pengembangan kepribadian, kemampuan sosial atau kemampuan dalam bekerja (Pradana, 2020; Sujana, 2019). Tujuan pendidikan tersebut nantinya akan menentukan keberhasilan pembentukan diri manusia yang tentunya diimbangi dengan faktor-faktor pendukung pendidikan lainnya. Agar tujuan pendidikan

tercapai, maka diselenggarakan sistem yang telah dirancang secara sistematis, terencana, dan terarah melalui pendidikan formal di sekolah.

Tujuan pendidikan dapat tercapai dengan pengembangan kemampuan-kemampuan menggunakan berbagai media dan metode (Melinasari dkk, 2023). Salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pembelajaran adalah peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang baik menunjukkan tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan-perbaikan terhadap hasil belajar siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Strategi pembelajaran yang tepat mampu mengarahkan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dimulai dari hal-hal yang dekat dengan siswa (Audie, 2019). Sehingga, diharapkan kegiatan pembelajaran memanfaatkan berbagai media konkret yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran. Media konkret adalah media yang mampu mempermudah pembelajaran karena bentuknya yang sesuai dengan keadaan (Rizka, 2022).

Namun kenyataannya, hasil belajar siswa masih belum optimal (Andriani dan Rasto, 2019). Berdasarkan hasil kuesioner yang disebarakan kepada guru kelas V SD Gugus II Kecamatan Klungkung tahun ajaran 2023-2024 yang dilaksanakan pada tanggal 26 Juli 2023, terdapat 58% guru kelas V SD menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada materi sistem organ manusia masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh 2 (dua) faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Erfin, 2023). Salah satu faktor internal yang mempengaruhi belum optimalnya hasil belajar siswa adalah rendahnya minat siswa dalam belajar. Hal ini terjadi

karena siswa kurang tertarik dengan pembelajaran. Sehingga siswa tidak dapat memotivasi dirinya untuk belajar (Erfin, 2023). Faktor eksternal dipengaruhi karena hal-hal di luar diri siswa. Hal tersebut meliputi kegiatan pembelajaran pada materi sistem organ manusia masih belum optimal. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada guru kelas V SD Gugus II Kecamatan Klungkung tahun ajaran 2023-2024, 86% guru kelas V SD menyatakan bahwa materi sistem organ manusia adalah materi yang padat. Terdapat beragam sub materi pada materi sistem organ manusia, seperti sistem pencernaan makanan, sistem pernapasan, sistem peredaran darah, sistem ekskresi, sistem reproduksi, sistem rangka, sistem otot, dan sistem saraf (Murdhani dkk, 2023).

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, 100% guru kelas V SD Gugus II Kecamatan Klungkung menyatakan kesulitan menemukan media pembelajaran yang dapat mengonkretkan materi sistem organ manusia. Hal tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran hanya memanfaatkan gambar pada buku saja. Selebihnya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah yang membuat siswa tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana pun menjadi faktor penghambat hasil belajar siswa pada materi sistem organ manusia. Selain itu, pengawasan orang tua yang rendah terhadap kegiatan siswa di luar sekolah menjadi salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi belum optimalnya hasil belajar siswa (Erin, 2023). Sehingga, siswa tidak memanfaatkan waktunya untuk kegiatan yang positif. Terlebih lagi, siswa sudah memiliki *gadget* yang menyebabkan siswa lebih memfokuskan dirinya pada *gadget* (Harwansyah, 2023).

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, 100% guru kelas V SD Gugus II Kecamatan Klungkung menyatakan bahwa *gadget* adalah perangkat yang biasa digunakan oleh siswa. Namun, 86% guru kelas V SD Gugus II Kecamatan Klungkung menyatakan bahwa sulit untuk mengetahui bahwa siswa menggunakan *gadget* untuk belajar. Jika tidak diawasi, maka *gadget* akan membawa pengaruh negatif terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, agar lebih bermanfaat, perlu diciptakan suatu inovasi yang dapat memfasilitasi siswa untuk belajar melalui *gadget*.

Pengembangan media dengan memanfaatkan *gadget* mampu memfasilitasi siswa memanfaatkan *gadget* miliknya untuk belajar sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya. Pemanfaatan media pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran mampu menumbuhkan minat dan keinginan belajar siswa (Falahudin, 2014). Pada proses pembelajaran, media memiliki fungsi untuk memperjelas materi ajar yang disampaikan oleh guru, mampu membantu siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri, serta sebagai sumber belajar bagi siswa (Maimunah, 2016). Media pembelajaran mampu membangkitkan suasana menyenangkan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang lebih mudah memahami pembelajaran jika dalam kegiatan pembelajaran terdapat hal-hal yang bersifat kontekstual (Sugiyarto, 2020). Media yang baik diharapkan mampu memenuhi seluruh kebutuhan siswa dalam belajar, mulai dari minat siswa terhadap media pembelajaran hingga mampu memenuhi seluruh gaya belajar siswa (Naibaho, 2023).

Seluruh gaya belajar siswa mampu terpenuhi dengan media pembelajaran interaktif (Damayanti dkk, 2020). Melalui media interaktif, siswa mampu terlibat aktif dalam pemanfaatan media pembelajaran, sehingga siswa akan merasakan dampak langsung pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran (Arina, 2020). Pada media interaktif, terdapat berbagai media pembelajaran lain yang mampu menunjang proses belajar siswa, seperti video pembelajaran, gambar, dan bahan ajar (Purbatua, 2020). Sehingga, media interaktif dapat diterapkan pada seluruh materi pembelajaran. Oleh karena itu, media interaktif dapat membantu siswa memahami materi sistem organ manusia dengan baik. Hal tersebut karena media interaktif mampu menghadirkan benda-benda yang tidak dapat dihadirkan ke dalam ruang kelas (Sugiyarto, 2020). Contohnya adalah sistem organ manusia, tentunya akan sulit untuk memperlihatkan kepada siswa cara kerja organ-organ dalam tubuhnya, mengingat organ tersebut berada di dalam tubuh manusia dan sulit untuk dilihat secara langsung (Murdhani dkk, 2023). Sehingga, dengan adanya media interaktif siswa mampu memahami cara kerja organ-organ dalam tubuhnya melalui berbagai bahan ajar yang mendukung dalam media interaktif. Selain itu pula, materi yang padat akan menimbulkan rasa jenuh pada diri siswa.

Rasa jenuh pada diri siswa dapat dihilangkan dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain dikemas agar menarik, pembelajaran menyenangkan pula merupakan pembelajaran yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Mulyati, 2019). Media pembelajaran berbasis *website* mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja (Wulandari dkk, 2023). Media interaktif berbasis *website* dapat dengan mudah

diakses oleh seluruh perangkat digital yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, media interaktif berbasis *website* tidak menghabiskan banyak ruang penyimpanan, sehingga tidak akan mengganggu jalannya aplikasi lain pada perangkat digital milik siswa (Zulqadri dan Nurgiyantoro, 2023). *Website* merupakan situs yang erat kaitannya dengan browser dan internet, tentunya hal tersebut tidak asing di telinga siswa yang tumbuh dan berkembang di era teknologi. Sehingga, siswa dapat mengaksesnya dengan mudah. Selain itu, pemanfaatan media interaktif berbasis *website* mampu memfasilitasi siswa agar memanfaatkan perangkat digital miliknya untuk hal-hal yang positif. Hal tersebut disetujui oleh 100% guru kelas V SD Gugus II Kecamatan Klungkung tahun ajaran 2023-2024.

Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini dilakukan penelitian pengembangan media interaktif berbasis *website* yang disetujui oleh 100% guru kelas V SD Gugus II Kecamatan Klungkung tahun ajaran 2023-2024. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi sistem organ manusia. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Organ Manusia pada Siswa Kelas V”. Media interaktif berbasis *website* dipilih karena melalui *website*, media interaktif dapat diakses oleh lebih banyak pengguna. Hal tersebut karena situs *website* yang mudah untuk dijangkau dan merupakan situs yang mendunia (Abdur dkk, 2020). Hal tersebut memberikan kemudahan bagi siapa saja untuk mengakses media interaktif, sehingga dampak positif akan tersebar semakin luas.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

- 1) Hasil belajar siswa pada materi organ sistem manusia cenderung rendah.
- 2) Rendahnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan siswa dalam menggunakan perangkat gawai.
- 3) Sulit menemukan media pembelajaran yang mampu melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.
- 4) Terbatasnya sarana dan prasarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan bersama-sama di kelas.
- 5) Belum tersedia media pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai kondisi pembelajaran.
- 6) Siswa belum memanfaatkan perangkat gawai untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan optimal.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, identifikasi masalah yang dipecahkan pada penelitian ini adalah masalah pada nomor 1, 3, 5, dan 6. Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada kegiatan pengembangan media interaktif berbasis *website* mata pelajaran IPAS kelas V SD pada materi sistem organ rangka, sistem otot, sistem peredaran darah, sistem pencernaan, sistem pernapasan, sistem saraf, dan sistem reproduksi pada manusia yang memenuhi persyaratan valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa hanya pada ranah kognitif.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media interaktif berbasis *website* materi sistem organ pada manusia?
- 2) Bagaimanakah validitas materi dan validitas media interaktif berbasis *website* materi sistem organ pada manusia?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan implementasi media interaktif berbasis *website* materi sistem organ pada manusia?
- 4) Bagaimanakah efektivitas implementasi media interaktif berbasis *website* dalam meningkatkan hasil belajar sistem organ pada manusia?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menyusun rancang bangun media interaktif berbasis *website* materi sistem organ pada manusia.
- 2) Untuk mengetahui validitas materi dan media interaktif berbasis *website* materi sistem organ pada manusia.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan implementasi media interaktif berbasis *website* materi sistem organ pada manusia.



- 4) Untuk menganalisis dan menemukan efektivitas implementasi media interaktif berbasis *website* dalam meningkatkan hasil belajar sistem organ pada manusia pada siswa kelas V SD.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media interaktif berbasis *website* pada materi sistem organ manusia. Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang. Selain itu, dalam bidang pendidikan hasil penelitian ini berperan dalam mengembangkan media interaktif berbasis *website* pada materi sistem organ manusia.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis yang diperoleh melalui penelitian ini sebagai berikut.

#### **1. Bagi Siswa**

Penelitian pengembangan media interaktif berbasis *website* pada materi sistem organ manusia menyebabkan siswa mampu membangkitkan semangat belajarnya kembali. Siswa akan belajar dengan cara menyenangkan pada perangkat yang sudah biasa mereka gunakan.

#### **2. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini akan membantu guru agar lebih mudah mencari media interaktif berbasis *website* pada materi sistem organ manusia sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa. Selain itu, dengan adanya

penelitian ini, guru akan mempunyai landasan untuk mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran, khususnya media interaktif berbasis *website*.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pada penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah media interaktif berbasis *website* pada materi sistem organ manusia dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Terdapat penjelasan tombol navigasi, animasi, visualisasi, latihan soal, dan suara efek yang akan memperjelas penjelasan yang ada.
2. Media interaktif berbasis *website* pada materi sistem organ manusia adalah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa belajar melalui *gadget* mereka.
3. Media pembelajaran ini diperuntukkan untuk siswa kelas V SD yang hendak belajar mengenai sistem organ manusia.
4. Penyajian materi dalam media interaktif ini menggunakan media pengantar *website* yang berisi materi serta contoh soal yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa.
5. Media dirancang agar siswa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran pada media interaktif tersebut dengan menyelipkan efek-efek suara, video pembelajaran, bahan ajar, serta animasi yang akan menuntun siswa dalam belajar.
6. Media interaktif berbasis *website* dibuat dengan aplikasi *Power Point* dengan rasio 16:9, *software iSpring Suite 9*, serta *hosting web*. *Software Powerpoint* digunakan untuk membuat konten materi, latihan soal, dan desain produk. Kemudian *software iSpring Suite 9* digunakan untuk merubah file produk dari

*powerpoint* menjadi *html*, sedangkan *hosting web* digunakan untuk merubah produk *html* menjadi *website*.

7. Pada bagian akhir media interaktif, siswa akan dihadapkan pada latihan soal.

### **1.8 Penjelasan Istilah**

Untuk menghindari terjadinya kekeliruan terhadap beberapa istilah yang digunakan, diperlukan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- a. Media interaktif berbasis *website* merupakan media pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam penggunaan media yang terdapat pada *server web* internet yang dapat diakses melalui aplikasi *browser* siswa.
- b. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk media interaktif berbasis *website* yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk membelajarkan materi sistem organ manusia kepada siswa.
- c. Hasil belajar ranah kognitif adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa sebagai segala upaya yang menyangkut aktivitas otak. Ranah kognitif berkenaan dengan ingatan atau pengetahuan serta kemampuan intelektual.

### **1.9 Asumsi Penelitian**

Asumsi yang mendasari pengembangan media interaktif berbasis *website* adalah seluruh siswa memiliki *gadget* dan akses internet yang dapat dimanfaatkan untuk mengakses media interaktif berbasis web, sehingga siswa dapat memanfaatkan media interaktif berbasis web dalam kegiatan belajar.