BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perubahan dan perkembangan terjadi dari zaman ke zaman. Begitu juga teknologi dan ilmu pengetahuan yang mengalami perkembangan setiap zaman. Untuk mengimbangi hal itu, diperlukan peningkatan sumber daya manusia (SDM) kearah yang lebih berkualitas. SDM dapat ditingkatkan dan dibentuk melalui pendidikan. Pendidikan diartikan sebagai usaha terencana yang dilakukan secara sadar untuk mengaktifkan dan mengembangkan potensi peserta didik dalam pembelajaran (Sisdiknas).

Menurut Degeng (dalam Parmiti 2014:5)" Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa" selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakteristik siswa. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi tersebut akan terdidik sesuai dengan perkembangan IPTEK. Ini sejalan dengan teori yang mengatakan bahwa media pembelajaran pembelajaran harus mempunyai kualialitas memotivasi artinya membuat media yang berkualitas harus dapat memotivasi pengguna sehingga

tujuan pembelajaran dapat tercapai. Jembari (dalam Amzah 2012). Menurut AECT (dalam Arsyad 2009:3), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Johari (dalam Mahmudah dan Yudha,2013) berpendapat bahwa media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.

Sedangkan di pembelajaran tematik dalam kurikulum 2013 lebih berpusat kepada aktivitas siswa, dan guru sebagai sumber informasi yang diharapkan mampu membuat siswa untuk berpikir kreatif, mandiri dan aktif (Fadzilah, dkk., 2019). Namun guru harus tetap membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, serta menciptakan pembelajaran yang baik agar mempermudah siswa dalam belajar. Pembelajaran yang baik dan menarik akan membuat siswa menyukai dan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru, salah satunya saat menjelaskan materi sistem pencernaan manusia di dalam muatan IPA (Majid,Abdul, 2007). Karakteristik dari materi tersebut yaitu untuk mengidentifikasi organ pencernaan manusia dan fungsinya, menjelaskan proses perjalanan makanan dari rongga mulut hingga keluar melalui anus serta mengidentifikasi penyakit yang berhubungan dengan sistem pencernaan. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang bersifat konkret untuk menvisualisasikan materi yang abstrak tersebut serta untuk memperjelas dan memperkuat pemahaman konsep materi IPA yang abstrak menjadi konkret menggunakan media audio visual atau video.

Berdasarkan kenyataan dan hasil wawancara dengan guru wali kelas V di SD N 2 Kubu yakni Luh Putu Astini,S.Pd.SD. menyatakan bahwa pada materi sistem pencernaan makanan pada manusia ini masih bersifat tekstual. Media pembelajaran video animasi tidak pernah dipergunakan sebagai alat media pembelajaran di kelas, karena kurangnya media pembelajaran yang ada di sekolah sehingga guru merasa kualahan dalam mencarikan media pembelajaran pada mata pelajaran. Menurut beliau hal ini yang menjadi penyebab siswa kurang bersemangat dan susah untuk mengerti pembelajaran dan selain itu siswa juga mengeluh merasa cepat bosan untuk mengikuti proses pembelajaran online karena hanya menggunakan teori – teori saja.

Berdasarkan data hasil belajar IPA yang peneliti dapatkan saat melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan berbasis Daring (PLPbD) yang diselenggarakan pada tanggal 10 Agustus 2020 sampai dengan 17 Oktober 2020 di SD N 2 Kubu, ditemukan nilai pengetahuan IPA yang masih relatif rendah karena hanya sedikit lebih besar dari nilai KKM. Selama ini belum banyak media pembelajaran yang digunakan untuk motivasi belajar yang dikembangkan untuk dapat membantu guru-guru dalam meningkatkan motivasi peserta didik. Padahal, media pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan untuk memperoleh hasil belajar yang sebenarnya.

Proses pembelajaran selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu: (1) guru sebagai pengirim pesan, (2) siswa sebagai penerima pesan, dan (3) kompenen pesan itu sendiri berupa materi (Sanjaya, 2006). Saat proses pembelajaran berlangsung kadang-kadang terjadi kesalahan atau kegagalan komunikasi. Artinya materi pembelajaran yang disampaikan guru tidak dapat dipahami oleh siswa secara

optimal, lebih parah lagi siswa salah memahami pesan atau materi yang disampaikan oleh guru. Untuk meminimalisir semua itu, guru dapat merencanakan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.

Menuru (Daryonto, 2010) Pemilihan media dalam proses pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa sangat diperlukan. Guru sebaiknya mampu memahami karakteristik siswa terlebih dahulu, sehingga guru dapat memilih media yang cocok digunakan dan dapat berpengaruh di dalam proses pembelajaran.

Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat konkrit. Pembelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima,dipahami, lebih dapat memotivasi. yakni menurut (Lee & Owens 2004.p.127) bahwa penggunaan media animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkaian pelajaran. Dengan kemajuan teknologi computer tentunya memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran khususnya media animasi.

Media *Animasi* merupakan sebuah alat peraga yang dapat menstimulus imajinasi anak yang berupa video animasi. Vidio animasi merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk Sekolah Dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak Sekolah Dasar. Menurut Faris (dalam Sadirman 2011).“Animasi adalah media untuk mengubah sesuatu dari imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas

dalam dunia animasi. Salah satu muatan IPA khususnya pada topik sistem pencernaan manusia masih perlu dibahas dan dikembangkan secara mendalam.

Topik sistem pencernaan manusia terdapat pada materi kelas V sekolah dasar, semester I pada Tema 3 Makanan Sehat. Sistem pencernaan manusia adalah proses pemecahan zat-zat makanan sehingga dapat diabsopsi oleh saluran pencernaan. Proses digesti meliputi : pengambilan makanan, (prehensi), memamah (memastikan), penelanan (deglutisi), pencernaan (digesti), dan pengeluaran sisa-sisa makanan secara mekanis , enzimatis dan mirobiotis. (Astawan, dkk., 2015). Oleh sebab itu guru harus bisa lebih kreatif dan inovatif untuk membuat media *anismasi* khususnya pada topik sistem pencernan manusia, sehingga dapat menarik perhatian siswa. Siswa menganggap suatu pembelajaran dikatakan menarik minat untuk belajar jika ada sesuatu hal yang dianggapnya baru, siswa akan merasa bosan dengan pembelajaran yang tidak bervariasi.

Berdasarkan pemaparan di atas, perlu dilaksanakan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Animasi pada Topik Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SD N 2 Kubu Tahun Pelajaran 2020/2021".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan di sekolah dasar sebagai berikut.

1. Kurangnya media pembelajaran dalam pengembangan materi pembelajaran.
2. Minat belajar siswa masih kurang, sehingga membuat siswa kurang aktif di dalam proses pembelajaran.

3. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif dan kurang menarik minat belajar siswa.

1.2.1 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti memberikan batasan masalah agar pembahasan dalam penelitian tidak terlalu luas. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu terbatas pada pengembangan media Animasi, dan penelitian ini difokuskan pada topik sistem pencernaan manusia kelas V di SD N 2 Kubu tahun pelajaran 2020/2021.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah yaitu,

1. Bagaimana proses pengembangan media animasi sistem pencernaan manusia kelas V di SD N 2 Kubu tahun pelajaran 2020/2021
2. Bagaimana validitas pengembangan media Animasi pada topik sistem pencernaan manusia kelas V di SD N 2 Kubu tahun pelajaran 2020/2021?

1.4 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yang direncanakan ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media animasi sistem pencernaan manusia kelas V di SD N 2 Kubu tahun pelajaran 2020/2021

2. Untuk mengetahui Bagaimana validitas pengembangan media Animasi pada topik sistem pencernaan manusia kelas V di SD N 2 Kubu tahun pelajaran 2020/2021

1.5 Manfaat Pengembangan

Pengembangan media *Animasi* pada topik sistem pencernaan manusia kelas V di SD N 2 Kubu tahun pelajaran 2020/2021 akan memberikan dua manfaat yaitu secara teoritis dan secara praktis. Kedua manfaat ini akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Adapun manfaat yang diperoleh dipaparkan sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian pengembangan diharapkan mampu memberikan landasan teori tentang pengembangan media pembelajaran khususnya berupa media *Animasi*. Pemanfaatan media ini mendorong terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga mampu menggeser paradigma pembelajaran yang berpusat pada guru. Diharapkan bergesernya paradigma ini merupakan langkah awal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, proses pengembangan dan pemanfaatan media di dalam proses pembelajaran dapat dijadikan landasan untuk menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas.

2. Secara Praktis

Adapun manfaat praktis hasil penelitian ini, dapat ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Siswa merupakan individu yang memiliki beberapa kompetensi. Kompetensi yang baik memerlukan proses yang baik juga agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Adapun upaya untuk meningkatkan potensi siswa adalah dengan memanfaatkan media di dalam proses pembelajaran pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta kondisi siswa. Media di dalam proses pembelajaran ini akan mampu menumbuhkan inisiatif belajar, motivasi, dan siswa sadar bahwa belajar adalah suatu proses untuk mendewasakan diri. Dengan hakikat belajar tersebut, siswa akan memacu dirinya untuk terus belajar hingga menemukan konsep yang sesuai. Selama mengikuti proses pembelajaran diharapkan siswa mampu belajar dan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga minat belajar siswa akan tumbuh dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Media di dalam proses pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk memfasilitasi siswa nyaman dalam belajar, memudahkan guru saat menjelaskan materi yang disampaikan, sehingga siswa akan mampu membangun pengetahuan sendiri serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Siswa dapat melakukan proses pembelajaran secara mandiri, dengan teman sejawat, dan guru. Kondisi belajar seperti ini akan membuat pembelajaran berpusat pada siswa, guru hanya sebagai fasilitator, pembimbing, dan mediator apabila ada hal yang perlu ditengahi oleh guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang baik kepada sekolah karena penelitian ini menghasilkan produk pengembangan media di dalam proses pembelajaran yang nantinya dapat digunakan sebagai arsip oleh kepala sekolah

dalam proses peningkatan mutu pendidikan di sekolah tersebut. Hasil pengembangan sebagai salah satu indikator terpenuhinya standar sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah yang nantinya akan berdampak pada manajemen sekolah dalam kapasitasnya mendukung peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu refrensi mengenai permasalahan pembelajaran khususnya dalam hal pengembangan pengembangan media *Animasi* pada topic sistem pencernaan manusia kelas V sekolah dasar tahun pelajaran 2020/2021. Keunggulan produk pengembangan dapat dijadikan salah satu referensi penelitian yang relevan oleh peneliti lain dalam hal pengembangan produk yang sejenis.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan penelitian pengembangan ini adalah media Animasi pada topik sistem pencernaan manusia kelas V di SD N 2 Kubu. Spesifikasi dari produk ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah media Animasi pada topik sistem pencernaan manusia kelas V di SD N 2 Kubu tahun pelajaran 2020/2021 dalam bentuk video pembelajaran animasi.
2. Video Animasi didesain sesuai dengan materi sistem pencernaan manusia.
3. Materi yang disampaikan di dalam video disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di SD N 2 Kubu..

4. Di dalam tampilan awal video animasi terdapat salam dan judul materi “ sistem pencernaan manusia”
5. Tampilan selanjutnya menyajikan animasi gambar yang relevan dengan materi ajar serta keterangan-keterangan agar lebih konkret.
6. Dibagian akhir video Animasi berisikan latihan soal untuk mengetahui pemahaman pembaca atas materi yang terdapat pada media *Animasi*.
7. Proses pembuatan media *Animasi* diawali dengan merancang desain gambar menggunakan power point, kemudian menggabungkan semua desain gambar sehingga menjadi sebuah video animasi.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru wali kelas yang telah dilakukan di kelas V SD N 2 Kubu tahun pelajaran 2020/2021, pentingnya mengembangkan media Animasi, yaitu perlunya pengembangan materi muatan IPA khususnya topik sistem pencernaan manusia, membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, kemudian meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan, dan meningkatkan minat belajar siswa di dalam proses pembelajaran serta memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media *Animasi* pada topik sistem pencernaan manusia kelas V di SD N 2 Kubu, yaitu sebagai berikut.

1. Siswa kelas V di SD N 2 Kubu sudah mampu mengusai keterampilan membaca, sehingga media *Animasi* yang dikembangkan akan mampu digunakan dengan baik.
2. Guru menggunakan media *Animasi* di dalam pembelajaran akan memberi pengalaman baru dan memberikan pembelajaran yang bervariasi, sehingga siswa akan lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa di dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan pengembangan media *Animasi* pada topik sistem pencernaan manusia kelas V di SD N 2 Kubu, yaitu sebagai berikut.

1) Pengembangan media *Animasi* ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas V di SD N 2 Kubu tahun pelajaran 2020/2021, sehingga produk pengembangan yang dihasilkan diperuntukan untuk siswa kelas V di SD N 2 Kubu tahun pelajaran 2020/2021 dan siswa di sekolah dasar lain yang memiliki karakteristik yang sama.
2) Materi yang disajikan dalam media *Animasi* ini dikembangkan terbatas pada topik sistem pencernaan manusia.
3) Pengembangan media *Animasi* ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), namun pada penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap *development.* Pada tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilaksanakan karena keterbatas waktu, tenaga, sumber daya, dan finansial.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalah pahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk-produk berupa materi, media, alat, atau strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan juga merupakan suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, dan konseptual sesuai dengan kebutuhan pendidikan.
2. Media *Animasi* adalah sebuah media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu proses belajar siswa yang berupa film,video, yang dapat disisipkan gambar,tulisan dan foto.
3. Sistem pencernaan manusia adalah proses pemecahan zat-zat makanan sehingga dapat diabsopsi oleh saluran pencernaan. Proses digesti meliputi : pengambilan makanan, (prehensi), memamah (memastikan), penelanan (deglutisi), pencernaan (digesti), dan pengeluaran sisa – sisa makanan secara mekanis , enzimatis dan mirobiotis.
4. Model ADDIE adalah salah satu dari model desain yang proses tahapan-tahapannya disusun secara sistematis dan sederhana, yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).