

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Pada dasarnya, pendidikan mendorong manusia untuk mengembangkan potensi diri agar mampu menghadapi perubahan yang terjadi akibat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan maupun tujuan pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran tidak hanya menggunakan metode *ekspositori* yang hanya transfer pengetahuan dari guru ke siswa, namun perlu menggunakan metode pembelajaran

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1a Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

inkuiri dimana siswa harus aktif dalam mencari tahu pengetahuan.² Atas dasar itu pembelajaran harus bersifat *deep learning* sehingga siswa memahami informasi yang dipelajari.

Pendidikan di Indonesia saat ini, diatur dalam kurikulum pendidikan yakni kurikulum 2013. Dimana Kurikulum 2013 merupakan salah satu peraturan yang dicanangkan pemerintah Indonesia demi tercapainya pendidikan yang berkualitas. Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pelajaran pada kurikulum 2013 di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum disetiap satuan pendidikan.³ Kurikulum 2013 memuat berbagai muatan belajar yang diajarkan kepada peserta didik, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan pelajaran yang memupuk rasa ingin tahu peserta didik dan memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik, IPA tidak hanya memuat konsep-konsep, fakta-fakta, dan prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan. IPA menemukan ciri-ciri esensial dari suatu kehidupan

² Teguh Sihono, *Contextual Teaching And Learning (Ctl) Sebagai Model Pembelajaran Ekonomi Dalam Kbk*, Jurnal Ekonomi & Pendidikan (2004), Volume 1, Nomor 1

³ Permendiknas No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pelajaran pada kurikulum 2013 di SD/MI.

yang berbeda-beda akan meningkatkan kemampuan menalar, berprakarsa, dan berpikir kreatif pada anak didik.⁴

Pada tahun 2013 pembelajaran IPA berkolaborasi dengan mata pelajaran yang lain dan disajikan dalam bentuk tematik dengan pendekatan saintifik. Dalam mempelajari IPA perlu proses sikap ilmiah dan pengamatan secara langsung. Proses sikap ilmiah dalam keterampilan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat melalui kegiatan mengamati, mengukur, mengidentifikasi, interpretasi data, mengkomunikasi, menggunakan alat, melakukan eksperimen, memprediksi dan menyimpulkan (Suryanti dkk, 2013:1).⁵ Kegiatan tersebut harus dilakukan dengan bantuan media yang konkret untuk membantu memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami konsep IPA.

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar harus sesuai dengan karakteristik materi IPA yang berhubungan dengan fakta kehidupan sehari-hari, dapat berupa benda nyata ataupun bagian tubuh manusia. Namun ada beberapa materi IPA yang tidak dapat diamati secara langsung dan bersifat abstrak seperti materi pada penelitian saat ini yaitu sistem pencernaan makanan pada

⁴ Usman Samatowa, Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (Jakarta: PT Indeks, 2011), h. 3.

⁵ Miftachul Jannah, Julianto. "Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V". *JPGSD*. Vol.6 No.2 (2018), h.133

manusia di kelas V SD. 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 memvisualisasikan materi yang abstrak tersebut serta untuk memperjelas dan memperkuat pemahaman konsep materi IPA yang abstrak menjadi konkret menggunakan media audio visual atau video. Media video ini merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang menggunakan komputer. Perkembangan inovasi teknologi sangat memungkinkan digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Dalam proses pembelajaran, teknologi yang telah tersedia dapat dijadikan media yang tepat dalam penyampaian materi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Fetty selaku wali kelas V di SDN Cipadu 1 yang beraa di Jl. Mutiara No. 71 Kel. Cipadu Kec. Larangan pada tanggal 5 Januari 2021, peneliti menemukan beberapa masalah salah satunya yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik khususnya pada materi Sistem Pencernaan pada Manusia. Penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut dikarenakan siswa tidak

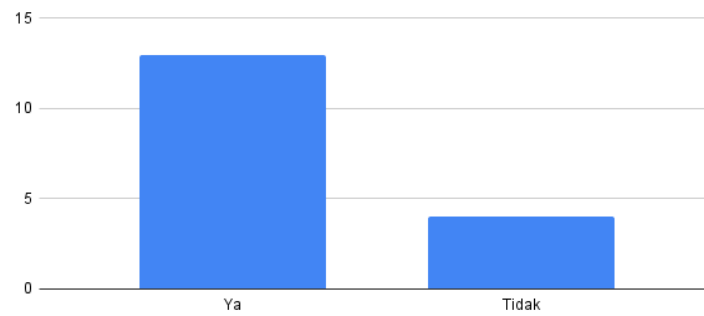
dapat mengamati bentuk organ tubuh secara langsung dan media pendukung yang digunakan saat ini masih kurang, siswa terkadang merasa bosan dalam pembelajaran karena hanya mendengarkan ceramah dari guru. Masalah selanjutnya yaitu guru hanya memanfaatkan media cetak yaitu buku dan LKS sebagai sarana serta menggunakan torso namun ada beberapa bagian torso yang sudah rusak. Di dalam kelas terdapat sebuah proyektor, namun tidak dimanfaatkan dengan baik.⁶ Padahal, pemanfaatan media sangat penting bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran karena dengan media dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar sehingga tingkat pemahaman peserta didik dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi peserta didik lebih baik (Agustien, dkk., 2018).⁷

Berikut hasil data analisis kebutuhan siswa yang diberikan melalui guru. Dari data tersebut, terbukti bahwa materi yang disampaikan sulit untuk dipahami sehingga siswa memerlukan media pembelajaran yang menarik.

⁶ Wawancara dengan Ibu Fetty, tanggal 5 Januari 2021 di Ruang Guru.

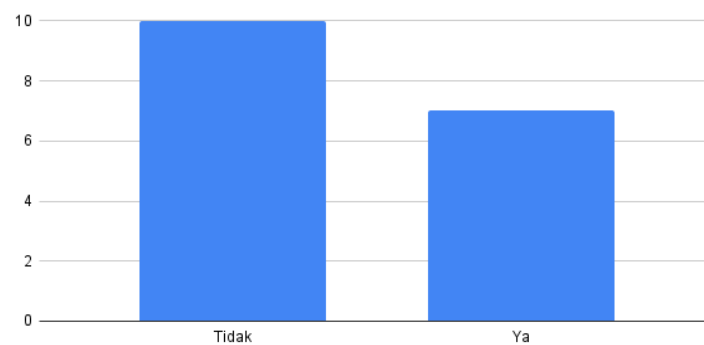
⁷ Agustien, R, dkk. "Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs mekauman di Bondowoso dengan model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". *Jurnal Edukasi* (2018), 5(1):19-23.

Apakah kamu mengalami kesulitan mempelajari materi "Sistem Pencernaan Manusia"?



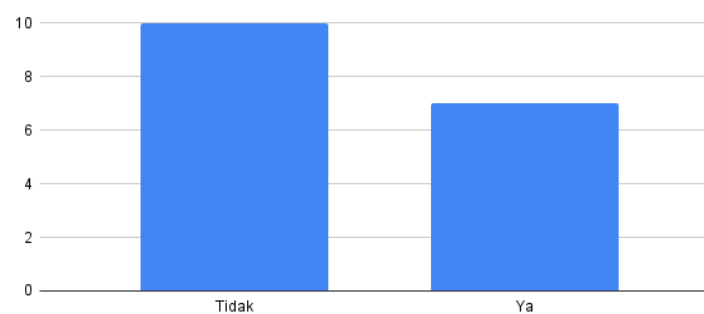
Jumlah Apakah kamu mengalami kesulitan mempelajari materi "Sistem Pencernaan Manusia"?

Apakah teknik penjelasan yang dilakukan oleh guru menarik?



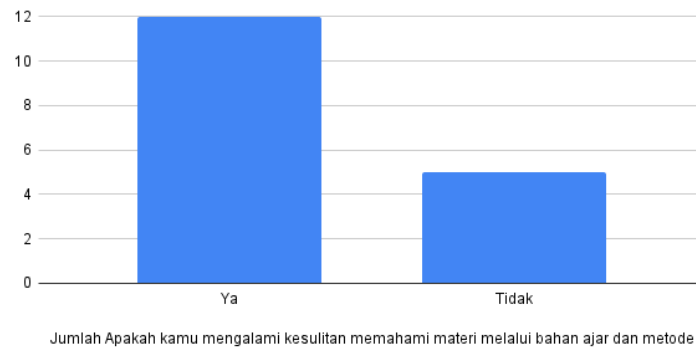
Jumlah Apakah teknik penjelasan yang dilakukan oleh guru menarik?

Apakah kamu antusias saat mengikuti pembelajaran pada materi "Sistem Pencernaan Manusia"?

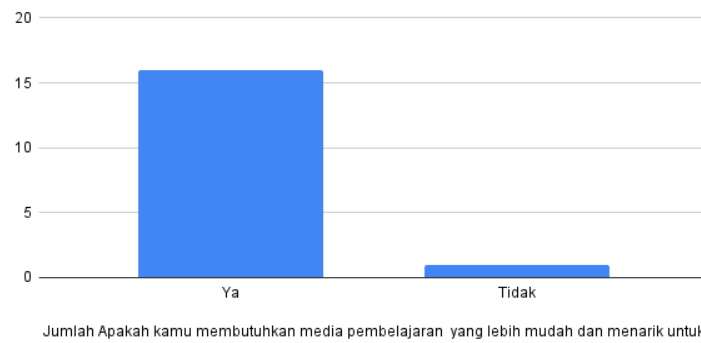


Jumlah Apakah kamu antusias saat mengikuti pembelajaran pada materi "Sistem Pencernaan

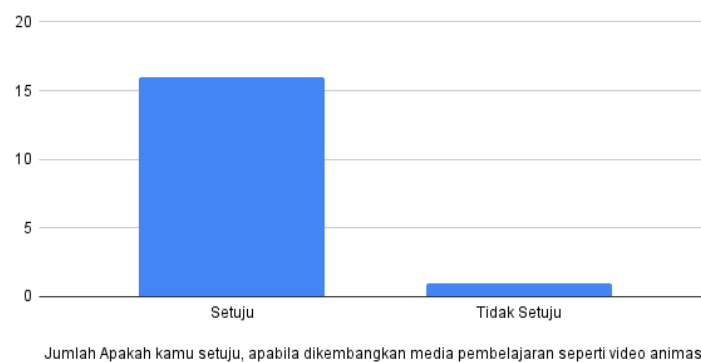
Apakah kamu mengalami kesulitan memahami materi melalui bahan ajar dan metode yang digunakan guru?



Apakah kamu membutuhkan media pembelajaran yang lebih mudah dan menarik untuk materi "Sistem Pencernaan"



Apakah kamu setuju, apabila dikembangkan media pembelajaran seperti video animasi untuk memahami materi



Gambar 1.1 Data Analisis Kebutuhan Siswa

Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang terjadi pada materi Sistem Pencernaan pada Manusia di SDN Cipadu 1 tentu menjadi masalah dalam proses pembelajaran. Tema merupakan mata pelajaran yang memiliki lingkup materi yang begitu luas. Menurut Ibu Fetty banyaknya mata pelajaran dan kompetensi dasar dalam sebuah materi dirasa menjenuhkan sehingga dibutuhkan media dan metode pembelajaran yang tepat sehingga mampu mendukung keefektifan proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh di atas, perlu adanya suatu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, serta tingkat kedalaman materi Sistem Pencernaan Manusia. Materi sistem pencernaan makanan pada manusia bersifat abstrak dan sukar dalam memperlihatkan organ pencernaan manusia secara langsung kepada siswa. Maka dari itu, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk menunjang proses pembelajaran tersebut, dan dirasa tepat digunakan karena sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran IPA di SD yang memudahkan pemahaman konsep IPA berdasarkan kemampuan siswa kelas V SD. Video animasi untuk pembelajaran dapat memberikan pesan dengan menggunakan visual dan efek suara sehingga menarik perhatian peserta didik dan membawa contoh

langsung peristiwa yang tidak dapat digambarkan dengan verbalisme bisa diproyeksikan ke dalam bentuk nyata di dalam kelas. Media video animasi ini merupakan gabungan antara gambar, tulisan, suara dan animasi yang bergerak, yang dipakai untuk memudahkan peserta didik memahami materi.⁸

Melalui media video animasi kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.⁹. Berdasarkan hasil penelitian Raharjo (1991) menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, di mana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indra pendengaran, sedangkan 83% lewat indra penglihatan. Di samping itu, dikemukakan bahwa kita hanya dapat mengingat 20% dari apa yang kita dengar. Namun dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan didengar (Rusman, dkk., 2011: 65).¹⁰ Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan sebelumnya yang dilakukan oleh Miftachul dan Julianto tahun 2018 dapat disimpulkan

⁸ Yani Wulandari, *et al.* "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBASIS POWTOON PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. Vol.8 No.2, (2020), hlm 271.

⁹ Asnawir, M. Basyrudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), h.21.

¹⁰ diakses pada tanggal 6 januari 2021 pukul 19:16

<https://www.kompasiana.com/josehasibuan/5500cb2a8133119f19fa7ef6/perananmultimedia-dan-alat-peraga-dalam-pembelajaran>

bahwa produk media video animasi efektif dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara mendalam pada materi pelajaran, menemukan fakta mengenai materi yang abstrak untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, serta hasil belajar dapat meningkat secara signifikan.¹¹

Pengembangan media video animasi diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternatif yang dapat menghadirkan suasana pembelajaran baru dan menarik serta mampu membantu guru menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti terinspirasi untuk memfasilitasi sebuah media atau produk berupa video animasi Sistem Pencernaan pada Manusia. Peneliti mengembangkan sebuah video animasi yang berbeda dari sebelumnya yaitu berupa video animasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi tersebut. Peneliti memodifikasi video animasi sistem pencernaan pada manusia baik dari segi tampilan gambar dan suara. Modifikasi dari video ini yaitu dengan memberi animasi yang membuat objek bergerak atau tetap kelihatan seolah-olah hidup sehingga lebih menarik dan memudahkan siswa untuk memahami materi sistem pencernaan makanan manusia. Untuk dapat menjelaskan konsep

¹¹ Miftachul Jannah, Julianto. "Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V". *JPGSD*. Vol.6 No.2 (2018), h.133

tersebut maka siswa dapat mengamati dan mendeskripsikan proses pencernaan makanan yang telah di desain dan direkayasa semirip mungkin agar mendekati keadaan yang sebenarnya seperti proses pencernaan makanan yang terjadi pada manusia. Hasil modifikasi dari media video animasi sistem pencernaan pada manusia kelas V SD diharapkan dapat mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas V SD”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat permasalahan yang perlu dikaji untuk dicarikan solusi permasalahannya. Permasalahannya dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Bagaimana pemilihan metode pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung?
2. Media apa yang digunakan guru pada materi Sistem Pencernaan Manusia?
3. Bagaimana pengembangan video animasi Sistem Pencernaan pada Manusia kelas V/1 SD?

4. Apakah media video animasi yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Sistem Pencernaan pada Manusia kelas V SD?

C. Batasan Masalah

Jenis Masalah Penelitian yang dikaji adalah Pengembangan Video Animasi Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas V SD. Penelitian ini hanya berfokus pada satu materi yaitu Sistem Pencernaan pada Manusia.

D. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini pada pengembangan Video Animasi Kelas V pada Tema 3 Sub Tema 1 tentang "Sistem Pencernaan Pada Manusia".

1. Jenis masalah : Bagaimana pengembangan Video Animasi dapat menunjang tugas guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi "Sistem Pencernaan pada Manusia".
2. Sasaran : Peserta didik kelas 5
3. Tempat : SDN Cipadu 01.

E. Tujuan Pengembangan

Menghasilkan produk berupa Video Animasi sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran

khususnya pada materi Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas V SD.

F. Kegunaan Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Teoritis

Dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran, khususnya video animasi sistem pencernaan pada manusia untuk membantu kegiatan pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

2. Praktis

A. Pengembang

Menambah pengetahuan dan pengalaman empiris dalam mengembangkan Video Animasi Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas V SD.

B. Siswa

Dapat memotivasi belajar dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).