

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter dan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Pendidikan adalah proses yang sangat penting dalam kehidupan setiap manusia. Pendidikan diharuskan untuk berjalan selama keberlangsungan hidup manusia, karena jika tanpa adanya pendidikan proses perpindahan dan penyebaran ilmu pengetahuan dan norma sosial tidak akan terlaksana. Pada praktiknya, pemerintah Negara Republik Indonesia melalui UU No. 20 tahun 2003 pada Pasal 13 ayat 1 yang membahas tentang sistem pendidikan nasional di Indonesia.<sup>1</sup> Dalam pasal tersebut disebutkan bahwa jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, non formal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya.

Sekolah Dasar (SD) menjadi landasan awal bagi setiap siswa untuk memahami konsep dasar dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk pembelajaran lanjutan. Setiap warga negara Indonesia yang sudah memasuki usia tujuh sampai lima belas tahun diwajibkan oleh pemerintah untuk mengikuti pendidikan dasar.<sup>2</sup>

Menghadapi tuntutan zaman yang terus berkembang, pendekatan

---

<sup>1</sup> Depdiknas Republik Indonesia, Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta Depdiknas 2003)

<sup>2</sup> UU No. 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, Bab 6, Pasal 6, Ayat 1

pembelajaran pada tingkat sekolah dasar perlu terus diperbaharui agar dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dalam beberapa dekade terakhir, transformasi teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Namun, tidak semua perangkat teknologi dan informasi berbasis pada perangkat yang bersifat komputasi. Menurut Yusufhadi Miarso, beliau berpendapat bahwa yang termasuk kedalam perangkat teknologi informasi dan komunikasi antara lain : radio, televisi, dan layanan yang berbasis pada jaringan.<sup>3</sup>

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan di SDN Kalianyar 02 Petang Jakarta, bapak Drs. Suryanto, selaku wali kelas dari kelas V memaparkan bahwa, untuk proses belajar mengajar yang beliau laksanakan seringkali menghadapi berbagai masalah dalam proses belajar. Masalah yang beliau hadapi adalah ketika peserta didik kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak, kurangnya motivasi belajar, kurang aktifnya siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga proses belajar mengajar yang terjadi sering berorientasi kepada guru. Kondisi yang beliau hadapi membuat proses belajar mengajar bersifat monoton dan cenderung terfokus

---

<sup>3</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2013). Hal 16

atas apa yang disampaikan oleh guru saja. Bapak Suryanto selaku wali kelas juga memanfaatkan berbagai media untuk mendukung kondisi belajar yang akan memiliki dampak untuk meningkatkan keaktifan siswa, namun media tersebut dianggap kurang menarik oleh peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran. Kondisi yang beliau hadapi perlu adanya solusi yang bersifat inovatif dan efektif untuk pembelajaran menjadi menyenangkan dan membangkitkan sifat aktif dari peserta didik yang terlibat. Sarana dan prasana pada sekolah tersebut sangat mendukung untuk penggunaan media berbasis teknologi, namun dengan keterbatasan alat jadi guru yang terlibat diminta untuk kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik.



Gambar 1.1 Proses Pembelajaran di SDN Kalianyar 02 Petang Jakarta

Dari beberapa informasi yang sudah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa, untuk mendukung proses pembelajaran yang inovatif maka diperlukan perangkat teknologi yang memudahkan

proses pembelajaran yang akan memudahkan penggunaannya. Dalam tingkat sekolah dasar khususnya kelas V, peserta didik seringkali menghadapi kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, kurangnya motivasi belajar, serta kurang aktifnya peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satu inovasi yang semakin mencuat adalah pemanfaatan media berbasis video untuk mendukung sarana belajar. Perkembangan ini telah memengaruhi metode pengajaran dan pembelajaran di semua tingkat pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan yang dapat membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi, yang memiliki kemampuan untuk menggambarkan konsep-konsep abstrak secara visual dan dinamis. Pemanfaatan media berbasis video pada sekolah dasar menawarkan potensi untuk mengubah paradigma pembelajaran tradisional. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam format audiovisual, video dapat membantu memperjelas konsep, meningkatkan daya tangkap siswa, dan memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih aktif.

Anime "Cells at Works" adalah sebuah manga dan anime yang menceritakan tentang kehidupan sel-sel dalam tubuh manusia. Anime ini menggambarkan aktivitas sel-sel di dalam tubuh manusia dengan cara yang unik dan menarik, memberikan personifikasi

kepada berbagai jenis sel dan menggambarkan bagaimana mereka bekerja sama untuk menjaga tubuh tetap sehat. Dalam konteks ini, Anime "Cells At Works" dapat menjadi sumber daya yang sangat berharga. Serial ini mempresentasikan sel-sel dalam tubuh manusia sebagai karakter dengan tugas-tugas spesifik, termasuk sel-sel darah merah dan putih yang terlibat dalam sistem peredaran darah.

Efektifitas Anime "Cells At Works" untuk penjelasan tentang sistem peredaran darah manusia pada siswa SD kelas V diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat:

1. Visualisasi yang Menarik: Animasi dapat menggambarkan proses-proses biologis dalam tubuh manusia dengan cara yang menarik dan atraktif. Siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep tersebut melalui gambaran visual yang dinamis.
2. Memotivasi Siswa: Karakter-karakter dalam anime dapat membuat pembelajaran lebih hidup dan memotivasi siswa untuk lebih memperhatikan materi. Dengan melibatkan unsur naratif dan karakter, siswa dapat lebih terhubung dengan materi pembelajaran.
3. Peningkatan Daya Ingat: Visualisasi dalam bentuk animasi membantu meningkatkan daya ingat siswa. Konsep yang sulit dipahami melalui kata-kata atau gambar statis dapat lebih mudah diingat ketika dijelaskan melalui pergerakan

animasi.

4. Pengenalan Konsep Sains dengan Pendekatan Berbeda: Melalui pendekatan ini, siswa dapat memahami sistem peredaran darah manusia dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Ini dapat membantu mengubah persepsi siswa terhadap materi ilmiah menjadi sesuatu yang menarik.
5. Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis: Siswa dapat diajak untuk mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan informasi dari video animasi.

Berawal dari pentingnya pemanfaatan media video dalam pembelajaran ini yang bertujuan untuk menarik minat belajar dari peserta didik dan mempermudah untuk penyebaran dan penyaluran pesan atau informasi dalam pembelajaran, serta untuk memperkuat pemahaman dan ingatan peserta didik terkait yang mereka pelajari. Oleh sebab itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan pengetahuan dalam bidang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dasar dan sejauh mana video pembelajaran dimanfaatkan untuk pengenalan materi yang nantinya akan disajikan bagi peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran sistem peredaran darah manusia di Sekolah Dasar tersebut?
2. Apakah penggunaan media video berpengaruh pada peningkatan hasil belajar?
3. Apakah pembelajaran berbasis video pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran sistem peredaran darah manusia?
4. Bagaimana efektivitas anime "Cells at Work" pada sekolah dasar tersebut?

## **C. Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan analisis masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti memberikan pembatasan masalah keempat agar penelitian dapat dilakukan secara sistemik. Untuk itu peneliti memberi pembatasan pada masalah yang tepat untuk diteliti, antara lain:

1. Jenis masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, batasan masalah dalam penelitian ini adalah tentang efektivitas anime tersebut untuk penjelasan tentang

peredaran darah di SDN Kalianyar 02 Petang Jakarta.

## 2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini ditujukan kepada peserta didik Kelas V Di SDN Kalianyar 02 Petang Jakarta.

## 3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Kalianyar 02 Petang Jakarta

## 4. Materi yang dipilih

Penelitian ini memanfaatkan Anime “Cells at Work!” dengan mengambil salah satu episode pada seri tersebut, yaitu episode delapan yang sesuai dengan materi yang akan dibawakan yaitu mengenai Sistem Peredaran Darah Pada Manusia. Episode tersebut membahas tentang perjalanan sel darah merah untuk bersirkulasi, sel darah merah tersebut memulai perjalanannya dari jantung menuju paru-paru lalu kembali lagi ke jantung untuk melakukan tugasnya. Sumber dari video tersebut berasal dari penyedia layanan siaran melalui internet atau *platform streaming*. Salah satunya adalah [bstation](#).

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan ruang lingkup penelitian yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana efektivitas media anime ‘Cell at Works’ untuk

menjelaskan sirkulasi peredaran darah pada siswa kelas V sekolah dasar di SDN Kalianyar 02 Petang.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah "Bagaimana efektivitas media anime untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami proses peredaran darah manusia secara sederhana.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memberi manfaat yang bersifat praktis maupun teoritis, yaitu sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai referensi penelitian ilmiah khususnya mengenai media video pembelajaran untuk peserta didik sekolah dasar kelas V SD.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Mahasiswa**

Khususnya bagi mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, sebagai acuan penelitian dalam kawasan pemanfaatan supaya nantinya dapat diperoleh hasil penelitian yang lebih kompleks.

b. Bagi Peneliti

Sebagai sarana meningkatkan dan memperluas wawasan tentang pengaplikasian berbagai teori yang telah dipelajari selama perkuliahan dan aktualisasi pemanfaatan sarana pembelajaran khususnya untuk peserta didik usia sekolah dasar.

c. Bagi SDN Kalianyar 02 Petang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan atau saran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran untuk peserta didik, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual.

