

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting terhadap berkembangnya sumber daya manusia. Melalui pendidikan seseorang akan mendapatkan pengetahuan, kompetensi, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup. Melalui pendidikan pula seseorang mampu mengembangkan potensi diri secara maksimal, sehingga akan terciptanya sumber daya manusia yang pada dasarnya tidak hanya meningkatkan kualitas hidup individu namun dapat juga memperkuat daya saing suatu negara. Hal ini berkaitan dengan Undang-Undang Republik Indonesia (Nomor 20 Tahun 2003: 2003), tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Proses pendidikan menjadi jalan untuk individu mengembangkan kualitas dirinya, dengan pengetahuan baru yang diperoleh dapat menjadi bekal untuk masa yang akan datang. Tidak hanya pengetahuan, Pendidikan juga menjadi akses peserta didik untuk perkembangan dan kemajuan potensinya sehingga selaras dengan tujuan sistem Pendidikan nasional.

Di Indonesia, pendidikan terbagi menjadi tiga yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas sekolah dasar, sekolah menengah, dan pendidikan tinggi. Di Sekolah Dasar (SD) adapun mata pelajaran yang wajib dipelajari salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut Kusumawati (2022: 4), pembelajaran IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-

prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Dengan hal itu, IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.

Menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2022: 8-9), pembelajaran IPA bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memahami diri sendiri dan berinteraksi dengan dunia di sekitarnya. Dengan hal itu, IPA diharapkan dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari salah satunya ialah tentang sistem pencernaan manusia. Pembelajaran IPA pada jenjang kelas V SD, peserta didik mulai diperkenalkan pada konsep-konsep ilmiah yang lebih kompleks, salah satunya adalah materi sistem pencernaan manusia. Menurut Febriana (2017: 2) menjelaskan bahwa materi sistem pencernaan manusia menjadi sangat penting untuk dipelajari setiap peserta didik, mengingat berkaitan dengan kegunaan organ tubuh manusia dan juga kegunaan organ pencernaan manusia beserta kaitannya dengan makanan serta kesehatan yang sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, seringkali peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi ini karena sifatnya yang abstrak dan kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara guru dan peserta didik kelas V SDN Kebayoran Lama Utara 01 teridentifikasi beberapa kebutuhan mendasar dalam proses pembelajaran IPA, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia. Peserta didik mengalami keterbatasan dalam melakukan percobaan atau observasi langsung terhadap materi sistem pencernaan manusia, yang merupakan topik kompleks dan abstrak. Keterbatasan dalam melakukan percobaan atau observasi langsung terhadap sistem pencernaan manusia disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah sistem pencernaan manusia merupakan bagian dalam tubuh yang tidak dapat diamati secara langsung tanpa prosedur medis tertentu. Selain itu, keterbatasan fasilitas dan

sarana praktikum di sekolah, seperti laboratorium atau alat peraga yang memadai juga menjadi kendala dalam melakukan eksperimen atau percobaan yang relevan. Hal ini berpotensi menghambat pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan fungsi dan proses sistem pencernaan, serta mengurangi minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.

Hasil wawancara dengan peserta didik juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memahami secara utuh proses terjadinya pencernaan makanan pada manusia. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan urutan organ pencernaan yang dilalui makanan, fungsi masing-masing organ, serta proses pencernaan mekanis dan kimiawi yang terjadi pada setiap tahap. Beberapa peserta didik hanya mampu menyebutkan nama organ pencernaan tanpa memahami hubungan antarorgan dalam proses pencernaan makanan. Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam membayangkan bagaimana makanan diproses sejak masuk melalui mulut hingga zat gizi diserap oleh tubuh. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi sistem pencernaan manusia masih rendah dan memerlukan bantuan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan proses tersebut secara lebih konkret dan menarik.

Selain keterbatasan dalam melakukan percobaan atau observasi langsung, permasalahan lain yang teridentifikasi adalah penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, yaitu hanya mengandalkan buku ajar dan presentasi PowerPoint. Meskipun kedua media tersebut dapat membantu dalam penyampaian materi, namun sifatnya yang statis dan kurang interaktif menjadikan proses pembelajaran kurang menarik bagi peserta didik. Materi yang disampaikan melalui *PowerPoint* sering kali hanya berupa poin-poin penting atau gambar sederhana tanpa animasi yang mampu menjelaskan proses secara dinamis. Hal ini menyebabkan peserta didik kesulitan membayangkan dan memahami alur kerja sistem pencernaan secara menyeluruh, terutama bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik.

Masalah berikutnya yang turut memengaruhi efektivitas pembelajaran adalah kurangnya pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi digital. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu untuk membuat media pembelajaran karena selain

mengajar, guru memiliki tugas lain seperti administrasi, tata kelola sarana dan prasarana sekolah dan keterbatasan pengetahuan guru dalam penggunaan berbagai *software* media pembelajaran. Namun di sisi lain media pembelajaran digital sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di kelas. khususnya media interaktif animasi humor dengan pendekatan saintifik. Media jenis ini sangat berpotensi meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran karena mampu menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan, lucu, namun tetap ilmiah. Sayangnya, di Kelas V SDN Kebayoran Lama Utara 01, media pembelajaran semacam ini belum digunakan secara optimal. Padahal, penggunaan media interaktif berbantuan teknologi digital tidak hanya dapat mempermudah guru dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman, retensi informasi, serta minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA. Pendekatan saintifik dalam media tersebut juga selaras dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya keterampilan berpikir kritis, observasi, dan eksperimen dalam pembelajaran sains.

Pada era sekarang ini, teknologi memegang peranan penting dalam kehidupan karena dapat mempermudah segala aktivitas manusia termasuk bidang pendidikan. Menurut Huraerah, Abdullah, dan Rivai (2021: 133-146), kemudahan akses dalam mencari referensi atau sumber belajar serta informasi pendidikan salah satunya dapat melalui aspek teknologi digital. Hal ini memungkinkan peserta didik dan guru untuk mengakses teknologi digital yang menyediakan berbagai alat dan platform yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Selanjutnya menurut Fatimah, Prasetyo, dan Munastiwi (2021: 21), penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran IPA dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih mudah melalui visualisasi, simulasi, dan interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Dengan hal itu akan berpeluang besar bagi peserta didik untuk memahami pembelajaran secara mendalam dan terlibat aktif selama proses belajar.

Peran guru sangat mempengaruhi penentuan media belajar yang digunakan sesuai dengan kebutuhan. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti simulasi, percobaan langsung, atau teknologi digital, akan mempermudah peserta

didik dalam memahami konsep-konsep seperti pada pembelajaran IPA yang abstrak dan kompleks. Namun, dalam praktiknya banyak peserta didik menghadapi tantangan dalam mempelajari IPA. Berkurangnya minat peserta didik dalam belajar IPA karena keterbatasan media dalam menunjang pembelajaran sehingga peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat merangsang motivasi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sistem pencernaan manusia. Pada penelitian ini, media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif animasi humor dengan pendekatan saintifik. Media pembelajaran ini merupakan modifikasi dari media animasi yaitu dengan menambahkan unsur humor dengan penjelasan yang santai dan menghibur. Konten pada media ini berdasarkan alur cerita dengan pendekatan saintifik. Media ini menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan, lucu, namun tetap ilmiah. Pendekatan saintifik dalam media tersebut menekankan keterampilan berpikir kritis, observasi, dan eksperimen dalam pembelajaran IPA. Fitur animasi interaktif dengan menyediakan pemilihan alur cerita dan tersedia kuis dengan hasil nilai yang telah dikerjakan dan hasil jawaban yang benar. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini merupakan pengembangan dengan menambahkan unsur baru dari media pembelajaran yang sebelumnya sudah ada.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu terkait media pembelajaran menggunakan animasi humor. Penelitian pertama oleh Puspa et al. (2024: 43-46), dengan judul “Implementasi Metode Pembelajaran IPA Di SD Yang Menyenangkan Melalui Humor”. Penelitian tersebut mengeksplorasi implementasi media humor dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Penelitian menggunakan metode pembelajaran *Joyfull* (pembelajaran menyenangkan) melalui Humor. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan humor dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan pemahaman konsep IPA.

Penelitian kedua oleh Rokhmah (2024) yaitu dengan judul “Humor Dan Gaya Bahasa Serial Animasi “Tekotok” Pada Media Youtube Dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Teks Anekdote”. Penelitian tersebut mendeskripsikan dan

menjelaskan Pemanfaatan serial animasi Tekotok sebagai bahan ajar teks anekdot di SMA. Animasi Tekotok memiliki fungsi humor, gaya humor, dan gaya bahasa tertentu yang dapat digunakan dalam pembelajaran teks anekdot. Penelitian ini menunjukkan bahwa elemen humor dan gaya bahasa yang digunakan dalam animasi dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap teks anekdot.

Penelitian ketiga oleh Sutina, Nirwana Rasyid, dan Suriani Nur (2022), yaitu dengan judul “Implementasi Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran IPA dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Annurain Lonrae Kabupaten Bone”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPA secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Selain keaktifan, hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan. Rata-rata nilai peserta didik pada tes akhir siklus II lebih tinggi dibandingkan dengan siklus I, menunjukkan bahwa pendekatan saintifik tidak hanya meningkatkan keaktifan tetapi juga pemahaman konsep IPA.

Dengan demikian, penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Animasi Humor Edukasi Berbasis Pendekatan Saintifik pada materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD” ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman konsep tentang sistem pencernaan manusia dengan cara yang menyenangkan melalui penggunaan animasi humor. Selain itu, pendekatan saintifik yang diterapkan dalam media ini diharapkan dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, melakukan observasi, dan berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan media, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain itu, dengan adanya elemen interaktif seperti kuis dan eksplorasi organ-organ pencernaan yang bekerja pada proses mengolah makanan atau minuman dengan alur yang urut, peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif, yang akan mendorong pemahaman

dan daya ingat peserta didik terhadap materi. Diharapkan, penggunaan media ini akan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran IPA di kelas V SD, khususnya dalam topik sistem pencernaan manusia, dengan membantu peserta didik belajar secara lebih mendalam dan menyenangkan. Bagi sekolah, media interaktif animasi humor edukasi ini dapat membantu dan memberikan sumbangan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan peserta didik selama belajar dari rumah maupun belajar tatap muka bersama guru di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kesulitan memahami proses pencernaan makanan pada manusia, terutama dalam menjelaskan urutan organ pencernaan, fungsi masing-masing organ, serta proses pencernaan mekanis dan kimiawi karena materi bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung.
2. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas yaitu buku ajar dan *power point*.
3. Kurangnya penggunaan media interaktif berbantuan teknologi digital khususnya seperti Media Interaktif Animasi Humor dengan Pendekatan Saintifik yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia di Kelas V SDN Kebayoran Lama Utara 01.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk media yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berupa animasi humor dengan pendekatan saintifik dengan yang hanya menyangkut muatan IPA pada materi sistem pencernaan manusia
2. Penelitian dilakukan hanya pada kelas V Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini secara rinci adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif animasi humor dengan pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA sistem pencernaan manusia kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif animasi humor dengan pendekatan saintifik yang dikembangkan pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif animasi humor dengan pendekatan saintifik pada pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia kelas V SD ini diharapkan dapat memberi kegunaan sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan dan informasi tentang pengembangan media interaktif dalam pembelajaran IPA dan dapat menjadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Pendidik

Sebagai media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dan menjadikan referensi pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mengikuti perkembangan zaman.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai media pembelajaran yang membantu peserta didik mengkonstruksikan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilannya dalam

pembelajaran IPA di kelas V SD sehingga memberikan rasa belajar yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami.

c. Bagi Peneliti lain

Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif lainnya yang relevan.

