

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tingkat satuan pendidikan dasar mengacu pada tujuan umum yaitu meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri. SD Negeri Giwangan adalah salah satu sekolah percontohan dengan akreditasi A. Memiliki fasilitas yang cukup memadai seperti Mushola, akses internet, ruang kelas, kamar mandi, laboratorium, perpustakaan dengan ekstra kulikuler pramuka. Media pembelajaran menjadikan elemen yang sangat diperlukan dalam suatu pembelajaran karena media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu yang memegang peranan penting dalam suatu pembelajaran. Keberadaannya sebagai pembawa pesan kepada siswa supaya siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru[1]. Dengan menguasai area alam serta sekitarnya diharapkan siswa sekolah bawah bisa berlaku bijak dalam mengalami fenomena alam pula bisa dirangsang supaya sanggup melaksanakan pengamatan ataupun studi terhadap alam dekat secara alamiah serta logis. Ada pula yang jadi tujuan yakni supaya siswa menguasai area alam serta sekitarnya.

Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak. Secara umum, gerak dapat diartikan berpindah tempat atau perubahan posisi sebagian atau seluruh bagian dari tubuh. Makhluk hidup akan bergerak apabila ada rangsangan yang mengenai sebagian atau seluruh bagian tubuhnya. Organ gerak hewan dan manusia memiliki kesamaan. Alat-alat gerak yang digunakan pada hewan dan manusia ada dua macam, yaitu alat gerak pasif berupa tulang dan alat gerak aktif berupa otot. Kedua alat gerak ini akan bekerja sama dalam melakukan pergerakan. Kerja sama antara kedua alat gerak tersebut membentuk suatu system yang disebut system gerak. Dalam pokok permasalahan di atas hanya beberapa siswa yang memiliki minat terhadap mata pelajaran IPA dengan metode pembelajaran yang

diajarkan guru saat ini dan sisanya merasa bosan dan jenuh. Oleh karenanya peneliti melakukan pembuatan media pembelajaran interaktif agar siswa lebih berminat dalam mempelajari mata pelajaran organ gerak manusia dan hewan[2].

Media pembelajaran yang kurang inovasi dan kreativitas menimbulkan rasa Perlu adanya pembelajaran yang mampu menciptakan inovatif dan kreativitas untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia menggunakan Adobe Animate CC dan siswa-siswi juga guru dapat mengakses video dengan lebih mudah menggunakan link yang dibuat menggunakan HTML. Dengan menerapkan metode MDLC melalui enam tahap yaitu *concept, design, material colleting, assembly, testing, distribution*. Pembuatan media pembelajaran interaktif ini akan memiliki menu-menu pada program seperti materi pelajaran, *quiz* yang menyediakan sepuluh macam pertanyaan disertai skor diakhir, dan profil tentang pembuat aplikasi. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menganggap bahwa perlu dilakukan penelitian berbasis HTML sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul **“PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ORGAN GERAK MANUSIA DAN HEWAN DI SDN GIWANGAN”**. Peneliti berharap apa yang peneliti buat dapat tersampaikan dan mudah dipahami agar siswa tidak bosan dan jenuh.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tentang media pembelajaran interaktif maka bisa dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana membuat media pembelajaran organ gerak manusia dan hewan pada mata pelajaran IPA kelas lima SDN GIWANGAN agar siswa lebih memahami materi?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Dapat diidentifikasi bahwa peneliti membatasi permasalahan pada belum dilakukan pengembangan multimedia interaktif organ gerak manusia dan hewan pada mata pelajaran IPA berupa video, teks, dan gambar.
2. Perlu dikembangkan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Animate CC.
3. Agar dapat diakses melalui *link* perlu menggunakan bahasa pemrograman berupa HTML.
4. Pengguna media pembelajaran interaktif ini adalah siswa dan guru.
5. Input berupa kuis atau latihan, materi yang berkaitan dengan organ gerak manusia dan hewan, dan deskripsi singkat sekolah. Output yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif dengan sub tema organ gerak manusia dan hewan.
6. Dikhususkan untuk kelas V.
7. Penelitian dilakukan di sekolah dasar yaitu di SDN Giwangan.
8. Media pembelajaran interaktif dapat diakses melalui *website* dan video.
9. Pada organ gerak manusia, peneliti membatasi gambar manusia menggunakan rangka anggota badan (tangan dan kaki) dan macam-macam otot sedangkan pada organ gerak hewan, peneliti menggunakan kelinci dan siput sebagai contoh hewan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Kualitas belajar dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.
2. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

3. Proses pembelajaran multimedia lebih menarik dan interaktif.
4. Dalam hal perancangan produk multimedia interaktif untuk siswa sekolah dasar peneliti menjelaskan melalui beberapa tahap yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis kebutuhan, *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*, dan kesimpulan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak berikut:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam mata pelajaran IPA dengan subtema organ gerak manusia dan hewan di sekolah dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Keaktifan siswa berbicara meningkat seiring dengan pemilihan metode yang sesuai.
2. Memperluas wawasan bagi guru tentang mata pelajaran IPA subtema organ gerak manusia dan hewan, sehingga siswa tidak jenuh dengan media pembelajarannya.
3. Memberi sumbangan pemikiran bagi pihak sekolah agar proses pembelajaran dapat meningkatkan daya aktif siswa.
4. Memberi sumbangan pemikiran kepada guru agar menjadi bahan atau tolak ukur sebagai metode pembelajaran bagi siswa.

Sebagai bahan evaluasi untuk media pembelajaran interaktif. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi skripsi yang berkualitas sehingga mampu meluluskan peneliti dengan nilai yang memuaskan.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penelitian ini terstruktur dan mudah dimengerti, maka peneliti membuat sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahan yang dibagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap permasalahan yang akan dibahas, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang uraian dasar teori-teori referensi, yang dimulai dengan *literature review*, landasan teori, serta *software-software* yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berikut dalam bab ini menjelaskan tentang analisa dalam tahapan pra produksi yang hasilnya akan menjadi implementasi pada media pembelajaran.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan bagian tentang produksi dan pasca produksi dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran untuk evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya.

