

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi pada zaman industri 4.0 meningkat dengan sangat cepat, yang mengharuskan adanya perubahan digital melalui teknologi. Zaman ini juga dikenal sebagai zaman digital. Perkembangan teknologi yang terjadi dengan sangat cepat saat ini akan terus menciptakan cara baru dalam pembelajaran dan mendorong kita untuk beradaptasi dengan sangat cepat. Dalam proses pendidikan, penggunaan serta penerapan teknologi didalam kelas kini menjadi suatu keharusan sekaligus tuntutan di era global. [1]

Dalam pembelajaran IPA di kelas 5 SD, masih terdapat tantangan dalam penyampaian materi. Sebagian siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Metode pembelajaran yang membosankan serta minimnya penggunaan media belajar yang menarik membuat siswa cenderung pasif dan kurang bersemangat. Pembelajaran IPA perlu diperbarui dengan memanfaatkan media yang lebih menarik serta relevan dengan aktivitas sehari-hari siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 5 SD mata pelajaran IPA, muncul kendala saat menyampaikan materi tentang sistem pencernaan manusia.

Banyak siswa tampak kurang berminat mengikuti pelajaran IPA, khususnya saat membahas cara pencernaan dan peranan organ-organ di dalam tubuh. Mereka cenderung menunjukkan sikap pasif, kurang antusias dalam menjawab pertanyaan, dan tidak aktif dalam diskusi di kelas. Hal tersebut disebabkan oleh anggapan bahwa materi pencernaan itu rumit, sulit dipahami, dan tidak menarik bagi sebagian besar siswa. Banyak istilah teknis seperti "enzim", "usus halus", atau "peristaltik" yang belum mereka pahami, terlebih lagi tanpa adanya dukungan media visual yang memadai. Metode pembelajaran tradisional seperti ceramah dan membaca buku teks ternyata tidak efektif dalam membantu siswa memahami proses yang tidak bisa

mereka lihat secara langsung. Akibatnya, nilai evaluasi belajar mereka rendah, dan minat mereka terhadap pelajaran IPA semakin menurun.

Penulis merasa penting untuk melakukan inovasi dalam penyampaian materi ini, dengan memanfaatkan multimedia interaktif agar siswa lebih mudah memahami dan terdorong untuk belajar. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran berbasis digital menjadi solusi inovatif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Media interaktif memungkinkan siswa berperan aktif dalam proses belajar, karena tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat mengamati, mencoba, dan mengeksplorasi materi melalui teks, gambar, animasi, audio, maupun video. Hal ini sesuai dengan pendekatan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran berpusat pada peserta didik, penguatan kompetensi, serta keterkaitan ilmu dengan kehidupan sehari-hari. Jika pendekatan tidak diubah, dikhawatirkan siswa akan semakin tertinggal dalam memahami konsep-konsep penting dalam ilmu pengetahuan alam, khususnya mengenai tubuh manusia.

Setelah mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi, media yang akan digunakan adalah media berbasis Android. Media pembelajaran berbasis Android ini memiliki beberapa keuntungan, di antaranya desain yang menarik dari segi warna, teks, gambar, dan animasi. Media ini mudah untuk dijalankan, dipahami, dan dimengerti oleh siswa, tombol-tombol yang tersedia berfungsi dengan baik sesuai dengan panduan penggunaan media. Materi dan latihan yang diberikan sesuai dengan Kompetensi Dasar serta dilengkapi dengan gambar dan animasi, sehingga siswa tidak merasa jenuh saat menggunakannya.

Pada akhir evaluasi, terdapat skor penilaian yang menunjukkan seberapa baik peserta didik mencapai tujuan belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini, sehingga hasil belajar mereka dapat terlihat dengan jelas. Salah satu keuntungan lainnya adalah media ini dapat diakses secara independen baik di sekolah maupun di luar sekolah karena mudah diinstal pada smartphone Android. Ini sangat mempermudah proses pembelajaran daring. Keuntungan lain

dibandingkan produk lainnya adalah aplikasi ini memiliki permainan sederhana yang menarik minat peserta didik untuk belajar. Selain itu, aplikasi ini juga menyertakan video tentang proses pencernaan manusia yang dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga pemahaman mereka mengenai proses tersebut menjadi lebih jelas. [2]

Dari penelitian ini, diharapkan bahwa media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan bisa menjadi alat yang efektif dan menyenangkan dalam mendukung pembelajaran mengenai sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas 5 di SD Negeri Blembem. Dengan memadukan teknologi berbasis Android serta pendekatan visual dan interaktif, diharapkan media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan media ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan lebih dapat dipahami oleh siswa dengan berbagai cara belajar. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang serupa di materi dan jenjang pendidikan yang lain. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberikan keuntungan jangka pendek bagi siswa di SD Negeri Blembem, tetapi juga berkontribusi pada inovasi pembelajaran di lingkungan pendidikan dasar secara lebih luas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan pada siswa kelas 5 SD Negeri Blembem?
2. Apakah pembuatan multimedia interaktif berpengaruh positif atau signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Blembem?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dibatasi pada:

1. Penelitian ini mengembangkan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android. tema aplikasi adalah sistem pencernaan manusia materi dalam aplikasi mencakup organ pencernaan manusia, proses pencernaan, penyakit pencernaan dan kesehatan sistem pencernaan.
2. Sasaran pengguna adalah siswa kelas 5 SD Negeri Blembem.
3. Aplikasi dikembangkan menggunakan Adobe Animate.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang layak digunakan pada siswa kelas 5 SD Negeri Blembem
2. Untuk menguji pembuatan multimedia interaktif berpengaruh positif atau signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Blembem

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Mempermudah peserta didik untuk mempelajari pelajaran IPA.
 - b. Menumbuhkan antusias dan motivasi peserta didik dalam belajar.
 - c. Peserta didik dapat lebih fokus dan tertarik dalam proses pembelajaran karena menggunakan media yang lebih menarik.
2. Bagi Pendidik
 - a. Membantu dan mempermudah pendidik dalam menjelaskan suatu materi pembelajaran, terutama pembelajaran tematik.
 - b. Meningkatkan wawasan pendidik tentang media pembelajaran yang lebih menarik dan berguna untuk suatu proses pembelajaran.
 - c. Menjadi motivasi bagi pendidik dalam membuat suatu media pembelajaran yang lebih menarik.
3. Bagi sekolah

Agar dapat meningkatkan suatu mutu pendidikan pada pihak sekolah bahwa dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat dimanfaatkan untuk menambahkan semangat peserta didik serta wawasan ilmu pengetahuan peserta didik.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab pertama berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua berisi studi literatur dan dasar teori yang menunjang perancangan dan pembuatan aplikasi, serta menjelaskan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ketiga berisi objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan serta metode pengujiannya.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisi tentang penjelasan perancangan aplikasi multimedia intreraktif pencernaan manusia untuk siswa kelas 5 SD Negeri Blembem berbasis android.

BAB V: PENUTUP

Bab kelima memuat Kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.