

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Suatu individu maupun kelompok memerlukan suatu persiapan untuk dewasa mereka, guna memperoleh suatu pengetahuan umum yang menyiapkan diri untuk hidup individu maupun kelompok. Persiapan ini yang dibutuhkan adalah memperolehnya pendidikan Pendidikan bertujuan memperkaya dan mendalami ilmu pengetahuan dan budi pekerti agar individu atau kelompok mampu dalam menghadapi masalah-masalah dikehidupan sehari-hari. Dunia pendidikan tidak terlepas dari hubungan pendidik dan peserta didik, dimana pendidik memberikan suatu pengalaman pengetahuan, sikap dan keterampilan yang belum diterima oleh peserta didik agar bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, negara dan agama.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang terdiri dari sekumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori yang dibentuk melalui proses kreatif yang sistematis melalui penemuan yang didapatkan melalui sebuah pengalaman. Pengetahuan sains adalah pengetahuan yang rasional dan didukung bukti empiri, melalui pengamatan (Tafsir, 2004). Hakikat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD menurut (Puspitasari, 2019) adalah pembelajaran IPA bukan hanya pengenalan konsep, prinsip hukum atau teori, melainkan suatu proses dengan cara mengembangkan keterampilan proses dan sikap ilmiah untuk mendapatkan konsep-konsep ilmiah tentang alam semesta. Ilmu pengetahuan Alam memerlukan suatu upaya untuk menggali atau menemukan sesuatu melalui kegiatan penelitian atau mengkaji melalui pengalaman baru setelah penilitian. Kegiatan proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam di sekolah menjadi sarana belajar memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik untuk memberikan pengalaman pengetahuan dan mencapai suatu tujuan pembelajaran. Menurut (Rusman, 2017) dalam bukunya mengatakan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan suasana dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara pendidik dengan peserta didik, atau peserta didik dengan pendidik. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dibuktikan adanya suatu ketercapaian tujuan pembelajaran. Ketercapaian suatu tujuan pembelajaran tidak lepas dari peran media yang digunakan untuk memudahkan peserta didik pada materi peredaran darah pada manusia.

Peneliti melakukan observasi di SD YPI Darussalam Cerme yang memiliki sarana prasarana LCD proyektor untuk menampilkan video pada materi pembelajaran tertentu. Pemanfaatan fasilitas ini kurang maksimal karena hanya menampilkan video berisi suara dan gambar . Kurangnya respon peserta didik dalam interaksi dengan media dan pendidik kurang dalam memanfaatkan sarana prasarana tersebut. Sehingga peneliti memilih mengembangkan media yang diharapkan dapat memberikan inovasi dan media yang dapat menunjang materi dengan baik.

Peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas V SD YPI Darussalam Cerme dan mendapatkan permasalahan yaitu kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran pada materi peredaran darah. Namun, kurangnya media peredaran darah pada manusia mengakibatkan Pendidik merasa kesulitan dengan media yang akan digunakan pada bersamaannya penyampaian materi peredaran darah manusia yang abstrak. Sehingga proses pembelajaran hanya berfokus pada buku peserta didik dan pendidik menggunakan buku guru dan buku peserta didik sebagai sumber belajar. Berdasarkan masalah tersebut, menyebabkan

peserta didik hanya mengerti materi peredaran darah yang abstrak berdasarkan penjelasan materi yang terdapat pada buku peserta didik.

Peredaran darah manusia sebagai materi pokok merupakan materi yang sulit dimengerti oleh peserta didik, karena pada buku peserta didik hanya memaparkan definisi proses peredaran darah. Definisi yang hanya didapatkan melalui tulisan di buku memungkinkan peserta didik kurang paham. Kurangnya pemahaman definisi didalam buku peserta didik dan cenderung hanya melibatkan peserta didik menghafal definisi tersebut tanpa adanya praktek atau demonstrasi yang dimaksudkan dalam definisi dalam buku yang hanya berupa tulisan saja. Di era yang serba teknologi ini memungkinkan untuk memberikan suatu inovasi terhadap proses pembelajaran misalnya menggunakan media berbasis teknologi. Salah satu manfaat media teknologi adalah dapat menjadikan pendidik, peserta didik dan media saling berinteraksi. Melalui penggunaan media interaktif yang kreatif dan menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman materi dalam proses pembelajaran materi peredaran darah pada manusia. Ada beberapa media yang dapat dijumpai di lingkungan seperti: gambar di internet, gambar dibuku, video interaktif, dan kerangka manusia. Salah satu media kreatif dan interaktif yaitu dengan media berbasis animasi flash. Dengan animasi flash maka materi peredaran darah manusia bisa disuguhkan tampilan bergerak dan tampilan yang menarik.

Melalui hasil observasi dan wawancara Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi flash pada materi peredaran manusia kelas V sekolah dasar, yang diikuti perangkat pembelajaran yaitu Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta didik (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian model ADDIE (*Analysis Design Develop Implementation Evaluation*).

Selain itu Peneliti juga mencari refrensi sebelum mengembangkan media pada materi peredaran darah pada manusia. Peneliti melihat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Angkasanawati (2018) yang mengangkat judul pengembangan media pembelajaran replikasi organ

peredaran darah manusia di Sekolah dasar pada materi alat peredaran darah manusia di kelas V. Penelitian tersebut menggunakan pompa dan pipa untuk aliran darah manusia. Sedangkan penelitian yang dilakukan Zahroh (2019) juga mengembangkan media pembelajaran peredaran manusia dengan mengembangkan *Electric Blood* yang proses peredaran darah digambarkan melalui lampu LED . Berdasarkan referensi yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti menggunakan pengembangan media peredaran darah yang berbeda yaitu menggunakan animasi flash untuk menggambarkan proses peredaran darah yang kreatif. Pengembangan media yang berbeda, baru dan sesuai karakteristik materi. Oleh karena itu, peneliti mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Anibloodtive (*Animation Blood Interactive*) Kelas V di Sekolah dasar” dengan harapan dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan peserta didik dapat memahami konsep peredaran darah manusia.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Anibloodtive (Animation Blood Interactive)* materi peredaran darah manusia pada kelas V di sekolah dasar ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Anibloodtive (Animation Blood Interactive)* materi peredaran darah manusia ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut ;

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *Anibloodtive* berbasis animasi flash interaktif materi peredaran darah manusia di Sekolah dasar.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Anibloodtive (Animation Blood Interactive)* materi peredaran darah manusia.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan ini diharapkan memiliki manfaat seperti berikut:

1. Manfaat bagi Peserta didik  
Peserta didik lebih semangat menerima pelajaran di kelas dengan meningkatnya minat belajar peserta didik melalui media pembelajaran.
2. Manfaat bagi pendidik  
Diharapkan pendidik menjadi lebih kreatif dan interaktif dengan media pembelajaran berbasis animasi flash sehingga pembelajaran di dalam kelas lebih bervariasi
3. Manfaat bagi Sekolah  
Sebagai penambah informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan dalam mengarahkan para pendidik agar menggunakan media pembelajaran yang baru, kreatif, inovatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

#### **E. Definisi Istilah**

Di dalam penelitian pengembangan ini, terdapat istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna pemahaman kata. Oleh karena itu berikut ini beberapa definisi istilah, antara lain:

1. Media Pembelajaran  
Media pembelajaran adalah suatu sarana fisik dan sarana komunikasi pendidik ke peserta didik untuk memudahkan menyampaikan informasi pembelajaran sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik.
2. Animasi  
Animasi adalah gambar berupa gambar makhluk hidup, benda mati, ataupun tulisan yang bergerak dari sekumpulan objek (gambar) yang telah disusun secara beraturan mengikuti alur.
3. Animasi Interaktif  
Animasi interaktif adalah suatu media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang menggunakan animasi sebagai media interaktif. Animasi interaktif dilengkapi dengan alat atau symbol atau petunjuk

pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pendidik dan peserta didik dan dapat memilih pilihan materi (menu) yang akan digunakan.

#### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu bentuk penilaian akhir dalam proses pembelajaran untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah menggunakan *Anibloodtive* pada materi peredaran darah pada manusia kelas V sekolah dasar.

### F. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini memberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan di kelas V SD YPI Darussalam Cerme kecamatan Cerme Kabupaten Gresik pada materi peredaran darah pada manusia
2. Media pembelajaran dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan metode ADDIE yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

