

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang direncanakan dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh guru. Di dalam proses pembelajaran, terdapat komponen-komponen yang saling terkait satu sama lain. Komponen-komponen tersebut meliputi: tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung, materi, metode, media, waktu, proses, hasil, dan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, kualitas dari sebuah proses pembelajaran akan sangat ditentukan oleh komponen-komponen di dalam sistem tersebut. Apabila seluruh komponen saling mendukung, maka tujuan akhir dari proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sebaliknya, jika ada satu komponen yang tidak mendukung, maka tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal.

Selain tergantung dari komponen-komponen penyusunnya, proses pembelajaran yang dilaksanakan juga perlu mengacu pada kurikulum yang digunakan. Kurikulum 2013 yang diterapkan di setiap jenjang pendidikan termasuk di tingkat pendidikan Sekolah Dasar, mengarahkan pada kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Dalam hal ini, peserta didik diajarkan untuk menjadi pribadi yang terus belajar kapanpun, di manapun, dan dengan berbagai sumber belajar yang tersedia.

Di dalam Kurikulum 2013, beberapa mata pelajaran dihubungkan menjadi satu dalam sebuah tema sebagai payungnya. Beberapa mata pelajaran tidak lagi tersegmentasi atau terpisah-pisah, namun saling terpadu dalam berbagai tema. Pembelajaran dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam sebuah tema disebut juga dengan pembelajaran tematik integratif. Di dalam pembelajaran tematik integratif, terjadi pengintegrasian kompetensi-kompetensi dari berbagai mata pelajaran menjadi tema tertentu, sehingga pengalaman yang diperoleh peserta didik akan semakin banyak dan bermakna, serta tidak terbatas pada disiplin ilmu tertentu. Pada pembelajaran tematik integratif, mata pelajaran IPA dan IPS diintegrasikan dengan mata pelajaran lain.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang juga terintegrasi dengan mata pelajaran yang lain di dalam Kurikulum 2013. IPA erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Materi-materi yang ada pada mata pelajaran IPA berisi sejumlah fenomena-fenomena yang terjadi di alam dan hal-hal yang terjadi di dalam tubuh manusia itu sendiri. Akan tetapi, terdapat beberapa konsep dalam materi IPA yang membutuhkan pemahaman tertentu, sehingga sulit dipahami oleh peserta didik secara langsung karena banyaknya istilah-istilah asing. Hal ini sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Awang (2015:6), bahwa peserta didik tidak menyukai

pelajaran IPA karena sulit dan banyak istilah asing yang tidak mereka pahami.

Salah satu materi pada pelajaran IPA yang sulit untuk dipahami adalah materi peredaran darah manusia. Kesulitan ini terjadi karena proses peredaran darah manusia itu sendiri sulit untuk dilihat secara langsung jika tidak menggunakan suatu media pembelajaran, serta proses yang terjadi di dalam tubuh tersebut terjadi sangat cepat atau lambat. Hal ini didukung dengan pernyataan yang disampaikan oleh Nicolas, dkk (2015:1), bahwa materi peredaran darah sulit dijelaskan secara oral karena prosesnya berjalan terlalu cepat atau terlalu lambat.

Hal tersebut menunjukkan bahwa materi peredaran darah merupakan materi yang kompleks. Kompleksitas materi berpengaruh terhadap hasil ulangan harian peserta didik. Berdasarkan analisis hasil ulangan harian IPA peserta didik kelas VA SDIT Insan Madani, menunjukkan bahwa 75% peserta didik mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data tersebut relevan dengan hasil analisis angket studi pendahuluan peserta didik yang disebar pada tanggal 12 April 2018, yang menunjukkan bahwa 80% peserta didik mengalami kesulitan di dalam memahami materi peredaran darah manusia. Akan tetapi, sebanyak 90% peserta didik memiliki ketertarikan untuk belajar materi peredaran darah manusia. Dengan kata lain, hanya 10% peserta didik yang tidak tertarik dengan materi peredaran darah manusia. Dari hasil analisis angket tersebut, juga diperoleh informasi bahwa sebanyak 90% peserta didik merasa senang mempelajari materi peredaran darah manusia. Hanya saja, guru kelas VA masih menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi tentang peredaran darah manusia. Akibatnya, sebanyak 80% merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran, (data terlampir).

Persentase hasil analisis angket studi pendahuluan peserta didik SDIT Insan Madani pada materi peredaran darah manusia dapat dibuat dalam bentuk diagram batang seperti berikut.



**Gambar 1.1. Grafik Perilaku Belajar Siswa Kelas VA SD IT Insan Madani Tahun Pelajaran 2017/2018 Terhadap Pembelajaran Materi Peredaran Darah Manusia**

Data lain diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas VA SDIT Insan Madani yang dilakukan pada tanggal 11 April 2018. Dari hasil wawancara tersebut, diperoleh informasi yang serupa bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi peredaran darah manusia adalah metode ceramah. Berdasarkan hasil wawancara pendahuluan itu pula, diperoleh informasi bahwa guru kelas VA hanya menggunakan gambar yang ditampilkan dengan proyektor sebagai media pembelajaran untuk memaparkan materi peredaran darah manusia kepada peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang ditampilkan saja, sistem peredaran darah manusia tidak dapat dijelaskan secara lebih nyata. Selain itu, media pembelajaran tersebut kurang melibatkan peserta didik secara aktif di dalam pembelajaran. Peserta didik hanya melihat gambar-gambar peredaran darah manusia dan guru tetap mendominasi kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Padahal, pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah di atas, perlu adanya suatu media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar peserta didik termotivasi dan terlibat secara langsung di dalam proses pembelajaran ketika mempelajari materi peredaran darah manusia. Media pembelajaran yang dibutuhkan perlu untuk didesain terlebih dahulu (*by design*) karena media pembelajaran yang interaktif belum pernah digunakan oleh guru kelas. Selain itu, media pembelajaran yang dikembangkan harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas VA SDIT Insan Madani. Sehingga, tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan tetap menempatkan keberagaman karakteristik peserta didik sebagai poin utama. Alasan lain perlunya mendesain sendiri media pembelajaran yang akan digunakan adalah mahalnnya harga media pembelajaran interaktif di lapangan. Sehingga, untuk meminimalisir pengeluaran biaya, maka peneliti mengembangkan sendiri media pembelajaran interaktif yang dimaksud. Meskipun waktu yang diperlukan untuk mengembangkan media pembelajaran jenis ini cukup lama, namun diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi peredaran darah manusia dan membuat mereka menjadi lebih aktif jika dibandingkan ketika guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar saja (visual).

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini relevan dengan hasil analisis angket studi pendahuluan peserta didik yang menunjukkan bahwa 90% peserta didik menginginkan adanya media pembelajaran yang dapat melibatkan mereka secara langsung dan sebanyak 80% peserta didik akan termotivasi jika belajar menggunakan video pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, serta melibatkan mereka secara aktif di dalam mempelajari

materi peredaran darah manusia adalah media pembelajaran multimedia berupa video interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*. Pemilihan *Adobe Flash CS6* sebagai salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat video interaktif didasarkan atas pertimbangan bahwa *Adobe Flash CS6* dapat digunakan untuk membuat tema, latar belakang, karakter tokoh, dan konten yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini juga mendukung untuk membuat sebuah video yang menyediakan tombol navigasi. Sehingga, peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran yang digunakan.

Penggunaan aplikasi *Adobe Flash CS6* sebagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran relevan dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru kelas VA SDIT Insan Madani, yang menyatakan bahwa guru kelas menginginkan adanya media pembelajaran yang menggabungkan antara jenis media audio (dapat didengar) dan media visual (dapat dilihat), serta melibatkan peserta didik secara nyata di dalam pembelajaran. Guru kelas VA juga menambahkan, bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sebaiknya berupa animasi bergerak agar lebih menarik untuk dilihat oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan salah satu karakteristik aplikasi *Adobe Flash CS6* yang dapat digunakan sebagai aplikasi untuk membuat media pembelajaran visual ataupun audiovisual.

Selain didasarkan pada studi pendahuluan yang telah dilakukan kepada peserta didik kelas VA dan guru kelas VA SDIT Insan Madani, alasan lain yang mendukung pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk pembelajaran IPA Tematik Integratif ini adalah tersedianya fasilitas-fasilitas pendukung di dalam kelas seperti proyektor dan pengeras suara (*speaker*). Ketersediaan proyektor dan pengeras suara (*speaker*) sangat penting apabila guru ingin menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* ini. Sebab, dengan menggunakan proyektor, guru dapat memperkenalkan media pembelajaran ini secara langsung kepada kelas besar (1 kelas secara langsung). Ketersediaan pengeras suara juga memungkinkan peserta didik dapat mendengarkan penjelasan materi di dalam media pembelajaran tersebut secara jelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif pada materi peredaran darah manusia yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013 yang saat ini diterapkan di SDIT Insan Madani. Sehingga, diharapkan video interaktif tersebut dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi peredaran darah manusia dan melibatkan mereka secara aktif di dalam pembelajaran.

### 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada latar belakang, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut.

1. Peserta didik mengalami kesulitan di dalam memahami materi peredaran darah manusia.
2. Penggunaan metode ceramah oleh guru untuk menjelaskan materi peredaran darah manusia.
3. Peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran materi peredaran darah manusia.
4. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan video interaktif pada pembelajaran IPA tematik integratif pada materi peredaran darah manusia di kelas V SD.

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pengembangan video interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran IPA tematik integratif materi peredaran darah manusia di kelas V SD?
2. Apakah video interaktif yang dikembangkan memiliki efektifitas yang baik apabila digunakan sebagai media pembelajaran di dalam menjelaskan materi tentang peredaran darah manusia?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Proses atau langkah-langkah pengembangan video interaktif menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada pembelajaran IPA tematik integratif materi peredaran darah manusia di kelas V SD.
2. Keefektifitasan video interaktif yang dikembangkan apabila digunakan sebagai media pembelajaran di dalam menjelaskan materi tentang peredaran darah manusia.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik diharapkan hasil penelitian dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi guru diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih kreatif.
3. Bagi lingkungan akademik diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan aplikasinya di bidang pendidikan khususnya tentang media pembelajaran berupa video interaktif yang dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*.
4. Bagi peneliti, media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai langkah awal untuk mengembangkan media pembelajaran sejenis yang lebih variatif.