

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menurut Pasal 1, ayat (1) UU No 20 Tahun 2002 merupakan upaya menciptakan suasana pembelajaran yang sistematis agar pelajar mampu mengembangkan potensi serta keterampilan diri. Kurikulum Merdeka menjadi kurikulum yang diterapkan dalam pendidikan di Indonesia saat ini. Mengutip dari kurikulum.kemendikbud.go.id, Kurikulum Merdeka berfokus pada materi yang lebih padat, esensial, dan adaptif serta lebih banyak praktik untuk meningkatkan *soft skills*. Proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan efektif dan menyenangkan sehingga mampu mengembangkan kreativitas, pemikiran kritis, dan tanggung jawab peserta didik (Sunarno dalam Setyawan, dkk., 2020). Metode pembelajaran yang tidak menarik memunculkan persepsi pelajaran yang tidak menyenangkan dan sulit dipelajari, contohnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dari hasil survei yang dilakukan penulis (2023) di beberapa sekolah, pelajar masih sulit mempelajari IPA karena terlalu banyak hafalan (47.3%) dan susah dipelajari (41.8%) berdampak pada hanya 3.6% pelajar yang menyukai pelajaran IPA.

Materi pelajaran IPA tentang anatomi manusia mulai dikenalkan untuk pelajar kelas 5 sekolah dasar pada bab lima yang terdiri dari pernapasan, pencernaan, dan pertumbuhan (Kurikulum Merdeka, 2021). Anatomi dapat diartikan sebagai ilmu yang mendalami susunan tubuh manusia secara internal dan eksternal dengan hubungan fisik dengan bagian tubuh lainnya (Safrida, 2018). Pelajar masih sulit memahami konsep kerja tubuh manusia karena dianggap abstrak (Noviyanto, dkk., 2015). Selain abstrak, media buku menyulitkan pelajar untuk menghafalkan nama organ dengan bahasa asing (Supardi, 2017). Pernyataan ini didukung hasil survei penulis yaitu 62.7% pelajar menjawab anatomi tubuh manusia merupakan materi IPA yang sulit dipahami. Kesulitan yang dialami oleh

para pelajar berupa menulis ulang nama beserta peran organ-organ pada sistem pernapasan, sistem pencernaan, sistem peredaran darah manusia (Agil, 2020)

Berdasarkan hasil wawancara, materi anatomi tubuh memiliki peran penting untuk pelajar agar memahami proses dan cara tubuh bisa bergerak. Bila pelajar tidak memahami proses ini dengan baik maka pelajar tidak mampu mengidentifikasi cara manusia bernapas, peran organ pencernaan dalam mempertahankan kehidupan, serta memahami pertumbuhan (Kurikulum Merdeka IPAS V, hlm. 129). Sehingga masalah kesulitan pembelajaran IPA terkait media harus segera dituntaskan agar perkembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif pelajar bisa tercapai secara maksimal. Kurangnya pemanfaatan media berbasis digital interaktif berdampak pada rendahnya motivasi dan minat pelajar karena lebih mudah bosan (Jannah & Atmojo, 2022).

Mengutip dari Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, proses pembelajaran seharusnya bisa dilaksanakan dengan interaktif, menantang, serta menumbuhkan kreativitas dan kemandirian yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Proses pembelajaran di Indonesia cenderung berpusat pada guru dan buku pelajaran, monoton, serta kurang bervariasi yang berakibat pada menurunnya minat pelajar dalam memahami pelajaran (Sari, dkk, 2020). Untuk meningkatkan minat dan fokus pelajar yang maksimal, proses pembelajaran dengan media akan membantu pelajar memahami materi-materi yang bersifat abstrak dan sulit (Supardi, 2017). Dapat disimpulkan dari pendapat para ahli dan penelitian terhadulu, pemanfaatan media interaktif mampu menjadi salah satu solusi memudahkan proses pembelajaran di era digital ini. Atas dasar tersebut, penulis merancang media interaktif untuk membantu proses pembelajaran mata pelajaran IPA materi anatomi tubuh manusia untuk pelajar kelas 5 sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang penulis tuliskan berdasarkan dari latar belakang sebelumnya:

1. Penurunan minat belajar materi anatomi tubuh manusia akibat metode belajar yang cenderung monoton.
2. Kesulitan pelajar kelas 5 sekolah dasar dalam memahami materi anatomi tubuh manusia.
3. Minimnya pemanfaatan media interaktif dalam proses belajar anatomi tubuh manusia di sekolah.

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, maka penulis mengajukan penelitian desain dengan pertanyaan:

Bagaimana perancangan media interaktif edukasi fungsi anatomi tubuh manusia untuk pelajar kelas 5 sekolah dasar?

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan perancangan, penulis membatasi masalah dalam perancangan media informasi sebagai berikut:

1.3.1 Demografis

a. Primer

- 1) Usia : 10—12 tahun

Jean Piaget (dalam Marinda, 2020) menjelaskan tahapan perkembangan kognitif operasi konkret pada anak usia 7—11 tahun merupakan kemampuan anak dalam mengoordinasikan beragam sifat dan bentuk. Sehingga pemanfaatan benda nyata dapat membantu proses belajar untuk meningkatkan pemahaman (McLeod, 2022).

- 2) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

- 3) Status : Pelajar kelas 5 sekolah dasar

Berdasarkan materi pada Kurikulum Merdeka, pengenalan anatomi tubuh manusia dikenalkan pada kelas 5 sekolah dasar pada bab lima.

4) Kelas Ekonomi : SES C

Kelompok masyarakat menengah kebawah dipilih karena kurangnya sarana prasarana di sekolah dasar sehingga menyebabkan kesulitan para pelajar memahami materi serta minimnya praktik dalam kelas. Oleh karena itu, dibutuhkannya media bantu untuk mendukung berjalannya proses belajar mengajar yang efektif.

b. Sekunder

1) Usia : 30—39 tahun

Berdasarkan data Kemendikbud (dalam Jayani, 2022), pengelompokan guru di Indonesia didominasi oleh generasi milenial usia 30—39 tahun dengan jumlah 851.316 (29,29%) dari total 2.906.239 guru di Indonesia. Pada usia 45—55 tahun mulai mengalami penurunan fungsi indra penglihatan dan pendengaran (Hakim, 2020). Oleh karena itu, usia 30—39 dipilih sebagai usia produktif yang masih mampu mempelajari metode baru dalam mengajar di sekolah dasar.

2) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

3) Status : Guru/wali kelas 5 sekolah dasar

Guru sekolah dasar berperan penting sebagai pendukung perkembangan kognitif anak, memperkaya pengalaman anak sehingga memperdalam struktur kognitif, serta membantu memupuk karakter unggul pada anak (Kharisma, 2019). Sebagai pendidik, guru harus menguasai materi agar penyampaian edukasi tersampaikan dengan maksimal.

1.3.2 Geografis

- a. Daerah : JABODETABEK
- b. Negara : Indonesia

1.3.3 Psikografis

a. Target Primer

- 1) Pelajar kelas 5 sekolah dasar yang tertarik dengan media digital khususnya *game*.
- 2) Memiliki akses media elektronik di kehidupan sehari-hari atau di sekolah.
- 3) Mempunyai karakter rasa ingin tahu yang tinggi, pantang menyerah, dan senang mempelajari hal baru.

b. Target Sekunder

- 1) Guru yang merasa diperlukannya pembaharuan metode dalam belajar mengajar di era digital.
- 2) Guru yang paham bahwa Generasi Alpha (2013 ke atas) memerlukan metode penyampaian materi yang berbeda dari generasi sebelumnya.
- 3) Mendukung dan memercayai media interaktif dapat menjadi alat bantu pelajar memahami materi dengan lebih efektif serta menyenangkan.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang media interaktif edukasi fungsi anatomi tubuh manusia untuk pelajar kelas 5 sekolah dasar.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang dihasilkan dari perancangan media interaktif edukasi fungsi anatomi tubuh manusia untuk pelajar kelas 5 sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1) Manfaat bagi Penulis

Bagi penulis, perancangan ini menjadi karya terbaik selama menjalani pendidikan dan mendapatkan gelar Sarjana Desain (S.Ds). Penulis mendapatkan berbagai pengalaman dan wawasan dari tantangan

yang belum pernah dilalui sebelumnya sehingga meningkatkan kemampuan diri dalam merancang media interaktif. Penulis merasa senang karena hasil karya yang dirancang dapat dimanfaatkan oleh adik-adik sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar.

2) Manfaat bagi Masyarakat

Bagi masyarakat, perancangan ini diharapkan mampu memudahkan guru dan pelajar dalam proses pembelajaran pada materi anatomi tubuh manusia. Selain itu, penulis berharap media interaktif ini dapat meningkatkan minat pelajar untuk mempelajari ilmu pengetahuan alam sebagai mata pelajaran yang penting bagi perkembangan teknologi dan kesehatan di Indonesia.

3) Manfaat bagi Universitas

Bagi universitas, perancangan media interaktif ini diharapkan mampu menjadi inspirasi dan referensi bagi mahasiswa serta mahasiswa yang akan merancang media interaktif dalam ranah pendidikan atau anatomi tubuh manusia.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA