

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses atau kegiatan mengembangkan. Sehingga pengembangan dapat diartikan proses mengubah suatu hal menjadi lebih baik dengan cara yang ditempuh dari pengembangan menjadi lebih maju (Nia Widiyastuti, Slameto, 2018).

Pengembangan menurut Mustiari (Sundari,2018) merupakan usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, dan terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang lebih bermanfaat untuk meningkatkan kualitas dan mendukung agar tercipta mutu yang lebih baik. Pengembangan merupakan proses menghasilkan produk yang diharapkan dapat memberi manfaat bagi kelompok yang menjadi target objek penelitian (Sundari, 2018).

Mawardi dalam (Nia Widiyastuti, Slameto, 2018) Media pembelajaran merupakan suatu yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan di lingkup pendidikan, pesan tersebut berupa materi pembelajaran sehingga siswa dapat mencapai tujuan belajar. Media pembelajaran sebagai alat yang bisa memancing siswa sehingga terjadi proses

pembelajaran (Hidayati, 2018). Gagne dan Briggs dalam (Qistina et al., 2019) Media pembelajaran meliputi alat secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.

Jadi, pengembangan media pembelajaran merupakan proses atau rencana untuk mengubah dan menghasilkan produk yang lebih bermanfaat sehingga dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan efisien dan dapat menjadi penyalur ilmu kepada peserta didik sehingga terjadi proses belajar yang mencapai tujuan pembelajaran.

#### b. Tujuan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran pastinya memiliki tujuan tertentu. Menurut Snaky (Nunuk Suryani, 2019) tujuan penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Mempermudah dalam pembelajaran di dalam kelas.
- b) Meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran.
- c) Menjaga relevansi antar materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- d) Membantu menjaga konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

#### c. Cara Mengembangkan Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa cara mengembangkan media pembelajaran yang efektif (Hidayati, 2018) sebagai berikut:

- a) Identifikasi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus menjadi fokus utama dalam pengembangan media pembelajaran,

kenali kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan bagaimana media pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan tersebut.

- b) Pilih media yang tepat. Media pembelajaran dapat berupa gambar, video, animasi, presentasi atau kombinasi dari beberapa jenis media.
- c) Mempertimbangkan kebutuhan siswa. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa seperti visual dan pendengaran serta gaya belajar mereka.
- d) Menggunakan gaya pembelajaran yang berbeda. Memberikan variasi yang berbeda dalam media pembelajaran, gaya pembelajaran yang berbeda seperti visual, kinestetik, dan auditori untuk memastikan siswa dapat memahami dan belajar efektif dengan berbagai jenis media.
- e) Membuat konten yang menarik. Konten media pembelajaran yang menarik minat siswa, seperti gambar dan video serta skenario belajar yang meningkatkan minat siswa.
- f) Menguji coba media pembelajaran. Setelah media pembelajaran dikembangkan perlu diujikan dengan siswa untuk memastikan bahwa media tersebut efektif untuk mencapai pembelajaran.
- g) Memberikan umpan balik dan kesempatan siswa untuk memberikan masukan dari siswa. Umpan balik atau masukan dari siswa sangat penting untuk perbaikan media pembelajaran sehingga menjadi lebih baik.

## 2. Adobe Flash CS6

### a. Pengertian *Adobe Flash*

*Adobe Flash CS6* merupakan sebuah aplikasi yang mampu mengembangkan sebuah multimedia interaktif dengan menyajikan tampilan berupa gambar, animasi, presentasi, game dan bahkan dapat menampilkan film. (Afriani & Fitria, 2021).

*Adobe Flash CS6* atau lebih dikenal dengan sebutan *Flash6* adalah salah satu program unggulan dari *Adobe System* yang khusus digunakan untuk membuat animasi gambar *vektor*. (Edwar et al., 2022).

Aplikasi *Adobe Flash CS6* adalah multimedia yang mengandung unsur gerak, gambar, dan suara. Misalnya dalam bentuk media presentasi, media interaktif. (Fauziah et al, 2016).

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Adobe Flash sebuah aplikasi yang mampu untuk membuat media interaktif yang didalamnya dapat berupa gambar, animasi, game, presentasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Adobe Flash juga dapat menggabungkan berbagai elemen visual dan audio dan menyatukannya menjadi satu kesatuan yang menarik.

### b. Elemen Media *Adobe Flash CS6*

Elemen yang ada di Adobe Flash CS6 terdiri animasi, gambar, presentasi, rendering, situs web, desain vektor bahkan game, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang menarik.

### c. Menu Media *Adobe Flash CS6*

Ada beberapa menu-menu di *Adobe Flash CS6* menurut (Rahmaibu dll., 2016) sebagai berikut:



*Gambar 2.1 Menu Adobe Flash CS6*

- 1) *File* berisi kumpulan menu yang berhubungan pada dokumen flash salah satunya yaitu open atau *new project*.
- 2) *Edit* berisi kumpulan menu yang berhubungan dengan objek di *stage* seperti menu *select all* yang digunakan untuk menyeleksi seluruh objek di *stage*.
- 3) *View* berfungsi untuk mengedit tampilan *stage*, seperti menu *zoom* yang digunakan untuk memperbesar tampilan *stage*.
- 4) *Insert* berisi kumpulan menu yang berhubungan dengan *timeline*, *symbol*, serta *scene*.
- 5) *Modify* berfungsi untuk mengedit objek di *stage* seperti menu *convert to symbol* yang digunakan untuk membuat objek menjadi *symbol*.
- 6) *Text* berfungsi untuk mengedit *font* di *stage* atau mengubah jenis huruf.
- 7) *Commands* berisi kumpulan menu yang berhubungan dengan *flash javascript*, seperti menu *run command* yang digunakan untuk menjalankan *flash javascript*.

- 8) *Control* berfungsi untuk melihat hasil animasi atau objek yang dibuat, seperti menu *play* untuk menjalankan animasi di *timeline*.
- 9) *Debug* berisi menu yang digunakan untuk mencari bug atau kesalahan pada penulisan *Action Script*.
- 10) *Window* berisi menu yang berhubungan dengan panel-panel di *flash*. Seperti menu *actions* yang digunakan untuk menampilkan panel *actions*.
- 11) *Help* berfungsi untuk mencari tutorial dan cara menggunakan *flash*.

d. Fungsi *Adobe Flash CS6*

Aplikasi *Adobe Flash CS6* berfungsi untuk membuat media dengan hasil akhir bisa berupa gambar, animasi, game. Bahkan dapat membuat desain vektor, banner bahkan programming dengan *Action Script*.

e. Kelebihan dan Kekurangan *Adobe Flash CS6*

Adapun beberapa kelebihan *Adobe Flash CS6* menurut (Rahmaibu dll., 2016) sebagai berikut:

- 1) Bisa digunakan secara offline.
- 2) Pengoperasian mudah.
- 3) Mencakup semua media audio, narasi, animasi.
- 4) Ukuran file yang dihasilkan relatif ringan.
- 5) Fungsionalitas dan kompatibilitas.

Sedangkan kekurangan Adobe Flash CS6 sebagai berikut:

- 1) Antarmuka penggunaanya kurang bagus.
- 2) Grafik kurang sempurna.

### 3. Sistem Pencernaan

Sistem pencernaan atau sistem gastrointestinal adalah sistem organ dalam tubuh manusia yang bertugas untuk mencerna makanan dan menyerap nutrisi yang diperlukan oleh tubuh. Sistem pencernaan terdiri dari mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, dan anus. Pada setiap bagian sistem pencernaan terdapat berbagai jenis kelenjar yang berfungsi untuk menghasilkan enzim, asam, dan zat lainnya yang membantu dalam proses pencernaan. Makanan yang dimakan dipecah menjadi molekul-molekul yang lebih kecil dan kemudian diserap ke dalam aliran darah untuk digunakan oleh tubuh. Limpa, hati, dan pankreas juga merupakan bagian dari sistem pencernaan yang membantu dalam pengolahan makanan dan menghasilkan zat-zat yang dibutuhkan oleh tubuh (Pathirana, dkk, 2018).

Sistem pencernaan adalah proses dimana menerima makanan, mengubahnya menjadi energi dan menghilangkan sisa proses. Dalam saluran pencernaan terdapat saluran pencernaan yang memanjang dari mulut hingga anus. Organ saluran pencernaan meliputi mulut, kerongkongan, lambung, usus halus, usus besar, rektum, dan anus. Sedangkan ada beberapa organ pencernaan tambahan yaitu kantong empedu, kelenjar ludah, hati dan pankreas. Peran sistem pencernaan

pada setiap orang adalah membantu memindahkan makanan dan cairan yang dikonsumsi secara berurutan. (Tri Yuliono, Sarwanto, 2016).

Jadi, sistem pencernaan merupakan proses menerimakan menerima makanan ke dalam tubuh dengan melibatkan beberapa organ pencernaan dan organ pencernaan tambahan sehingga proses sistem pencernaan berjalan dengan lancar.

#### 4. Hakikat Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan proses pembelajaran yang berfokus pada ilmu pengetahuan alam atau sains. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang berbagai konsep dan prinsip ilmiah, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis dalam memecahkan masalah sains. Pembelajaran IPAS juga dapat membantu siswa memahami bagaimana alam bekerja, serta bagaimana manusia dapat berinteraksi dengan alam untuk meningkatkan kualitas hidup mereka dan lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS melibatkan eksplorasi, observasi, penjelasan, dan pengujian hipotesis tentang fenomena alamiah (Kapur dan Sharma, 2017). Pembelajaran IPAS adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan. (Wisudawati & Sulistyowati, 2014:26).

Pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang alam dan komponen-komponen yang saling

terkait. Mengembangkan pemahaman siswa dengan beberapa konsep dan secara ilmiah sehingga mencapai kompetensi-kompetensi yang telah ditetapkan.

#### 5. Kurikulum IPAS di Sekolah Dasar

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang bertujuan untuk membantu siswa memahami dunia alam dan sosial disekitar mereka (Marwa et al., 2023) Penggabungan mata pelajaran IPA dengan IPS menjadi IPAS di sekolah dasar. Penggabungan tersebut atas dasar pertimbangan peserta didik usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu (Purnawanto, 2022).

Membahas IPAS di kurikulum merdeka, materi sistem pencernaan manusia merupakan salah satu materi penting dalam kurikulum merdeka, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana tubuh manusia memproses makanan dan menghasilkan energi untuk kehidupan sehari-hari (Marwa et al., 2023). Beberapa topik yang dibahas dalam sistem pencernaan manusia di kurikulum merdeka (Marwa et al., 2023) antara lain :

- a. Anatomi dan Fisiologi Sistem Pencernaan.
- b. Proses Pencernaan.
- c. Metabolisme dan Absorpsi Nutrisi.
- d. Gangguan Pencernaan.

e. Kebiasaan Makanan yang Sehat.

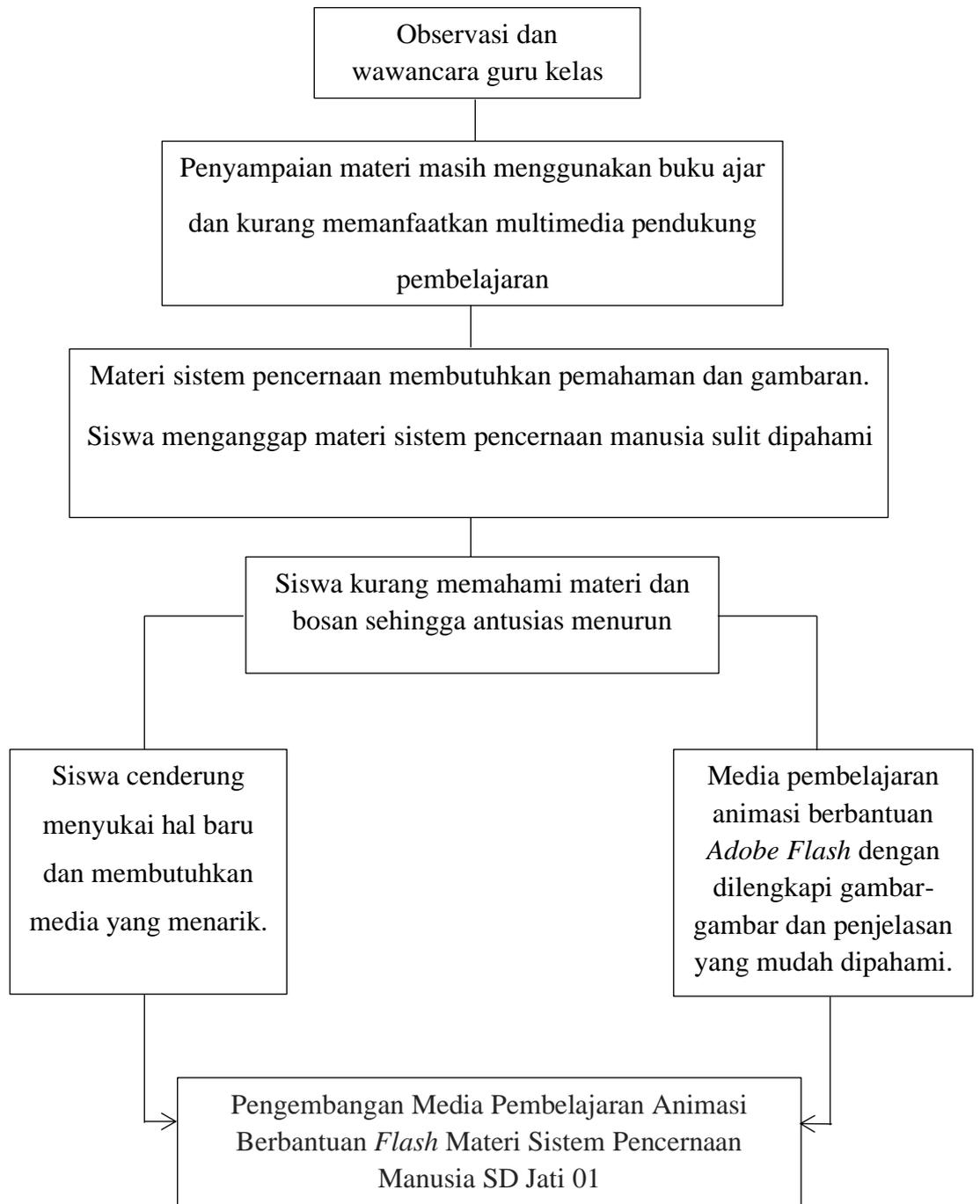
Jadi, IPAS di sekolah dasar sebuah mata pelajaran dasar untuk anak usia sekolah dasar yang dimana melihat segala sesuatu dengan utuh dan terpadu dan membantu siswa memahami bagaimana tubuh manusia memproses makanan dan menjadikan energi untuk kehidupan sehari-hari serta memahami bagaimana manusia bersosialisasi di lingkungannya.

## **B. Kerangka Berpikir**

Berdasarkan hasil observasi dengan siswa kelas V, terdapat permasalahan yaitu materi sistem pencernaan manusia membutuhkan pemahaman dan gambaran dari siswa terkait sistem pencernaan. Siswa menganggap bahwa mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan sulit dipahami sehingga harus menghafalkan proses sistem pencernaan bekerja dan banyak istilah-istilah sains di mata pelajaran tersebut.

Dalam penyampaian materi masih menggunakan buku tambahan materi dan jarang menggunakan media pembantu ketika mengajar di kelas. Jarang menggunakan multimedia untuk pembelajaran IPAS pada materi sistem pencernaan manusia, siswa cenderung menyukai hal baru ketika belajar dan mereka membutuhkan media untuk memancing gambaran mereka terkait materi sistem pencernaan dan membantu mereka memahami materi.

Maka perlu dikembangkannya media pembelajaran animasi, media ini memerlukan bantuan aplikasi *adobe flash*. Selain menarik media ini juga terdapat gambar-gambar ilustrasi dan penjelasan yang simpel sehingga memudahkan siswa saat belajar.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

### **C. Hipotesis**

Asumsi peneliti pada media pembelajaran yang dikembangkan.

Media ini layak dan efektif digunakan untuk membantu pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di materi sistem pencernaan.