

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan telah mengalami perubahan besar karena kemajuan teknologi. Ini telah mengubah bagaimana siswa belajar dan bagaimana pengetahuan diakses. Pendidikan kini dapat diakses secara lebih luas dan fleksibel berkat penggabungan teknologi digital seperti perangkat lunak pembelajaran, *platform e-learning*, dan alat komunikasi berbasis internet. Analisis data besar yang dilakukan oleh teknologi memungkinkan personalisasi pembelajaran, yang memungkinkan berbagai sumber belajar yang interaktif dan menarik untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan individu. Selain itu, penggunaan *realitas virtual* (VR) dan *augmented reality* (AR) telah meningkatkan pengalaman belajar melalui visualisasi dan simulasi yang lebih mendalam. Di sisi lain, teknologi kecerdasan buatan (AI) telah membantu dalam penilaian otomatis dan umpan balik yang lebih cepat. Dengan kemajuan ini, pendidikan tidak hanya lebih efisien dan efektif, tetapi juga memungkinkan pembelajaran jarak jauh, yang membuatnya lebih inklusif dan mudah diakses oleh berbagai kalangan.

Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata Pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapat imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’, sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing. Dapat didefinisikan pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian

dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya Pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar merupakan fondasi utama dalam sistem Pendidikan formal, di mana anak-anak memulai perjalanan akademis mereka. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran mulai dibagi menjadi beberapa bagian, termasuk Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam pembelajaran IPAS di SD, khususnya mengenai sistem pencernaan manusia, berfokus pada pentingnya pemahaman siswa terhadap proses-proses biologis yang terjadi dalam tubuh mereka sendiri. Sistem pencernaan adalah salah satu topik yang esensial karena berkaitan langsung dengan kesehatan dan kesejahteraan individu. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa di tingkat SD yang mengalami kesulitan dalam memahami bagaimana proses pencernaan makanan mulai dari masuknya makanan ke mulut hingga akhirnya dikeluarkan kembali dari tubuh manusia.

Pembelajaran yang hanya berfokus pada hafalan nama-nama organ dan fungsinya tanpa menghubungkannya dengan konsep sehari-hari menyebabkan siswa merasa bosan dan sulit mengaitkan materi dengan kehidupan nyata. Selain itu, keterbatasan sumber belajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi ini. Diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, yang dapat membantu siswa memahami proses pencernaan manusia secara menyeluruh.

Hasil observasi pada Rabu, tanggal 21 Agustus 2024 yang peneliti lakukan di SD Negeri 104186 Tj. Selamat, menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS yang dibawakan oleh bapak Muhammad Isa, S.Pd selaku guru kelas V di SD tersebut sudah mulai memanfaatkan infokus sebagai media pendukung pembelajaran, dimana guru menampilkan *PowerPoint* presentasi yang berisi gambar serta penjelasan singkat mengenai materi yang dibawakan. Namun meski begitu guru masih memiliki keluhan dimana siswa sulit dalam mengutarakan kembali poin dari materi tersebut.



Gambar 1.1 *Powerpoint* yang digunakan guru

Melalui observasi ini, beberapa hal yang peneliti tangkap dari keluhan guru kelas yang menjadi alasan siswa sering kesulitan mengutarakan kembali poin-poin materi yang dipelajari karena media ajar yang digunakan kurang interaktif, seperti *PowerPoint* yang hanya berisi teks dan gambar sederhana cenderung tidak memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Siswa hanya menjadi penerima informasi pasif tanpa keterlibatan aktif, sehingga mereka tidak terdorong untuk menganalisis dan merangkum materi dengan pemahaman yang mendalam. Visualisasi yang kurang menarik dan relevan seperti animasi, siswa mungkin kesulitan memahami konsep-konsep abstrak, hal ini mengakibatkan mereka kesulitan mengingat dan menjelaskan kembali poin-poin penting dalam materi.

Minimnya akses pada pengalaman multisensori, dimana media ajar hanya berfokus pada satu indera, seperti penglihatan, bisa membuat siswa sulit memahami materi secara utuh. Media ajar yang terlalu padat dengan informasi, tanpa struktur yang jelas atau alat bantu seperti ringkasan visual atau animasi singkat, bisa membingungkan siswa sehingga siswa kesulitan mengidentifikasi poin-poin utama yang perlu diingat. Pemilihan bahasa yang ringan, yang sesuai dengan usia mereka juga sangat penting dalam penyampaian materi.

Dengan berkembangnya teknologi digital, media pembelajaran dapat dikembangkan melalui aplikasi khusus yang mendukung situasi pembelajaran di kelas. Untuk mengurangi kesulitan belajar, maka penting memanfaatkan kemajuan digital untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa ketika melakukan proses belajar mengajar di kelas. Menindaklanjuti hasil pengamatan

atau observasi awal, terdapat keinginan dan harapan dari guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, sehingga perlu mengembangkan media pembelajaran dari materi sistem pencernaan manusia, untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Inovasi yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis *PowerPoint* yang sebelumnya digunakan menjadi media pembelajaran berbasis aplikasi *Canva* untuk mata pelajaran IPAS dengan fokus pada materi sistem pencernaan manusia. Pemilihan aplikasi *canva*, dikarenakan *Canva* menawarkan berbagai alat desain yang lebih lengkap dibandingkan dengan *PowerPoint*. Melalui penelitian yang dilakukan oleh Ucu Purnamawati, Herawati, dan Widyasari (2023) dalam studi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 Di MI Al Khoeriya Kabupaten Bogor," ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran *Canva* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas 5 di MI Al Khoeriyah dengan tingkat efektivitas mencapai 90%.

Canva adalah salah satu aplikasi yang menawarkan alternatif desain yang mudah digunakan. Salah satu keunggulan *Canva* adalah kemudahan dalam membuat desain, presentasi, grafik, cover buku, video, dan peta dengan animasi yang tersedia dan dapat dipublikasikan segera di mana pun. Karena aplikasi *Canva* memiliki tampilan yang menarik, peserta didik semakin tertarik untuk melakukan proses belajar mengajar di kelas. Karena melalui aplikasi *canva* guru dapat menampilkan materi melalui link video, audio, gambar, dan penjelasan singkat melalui teks tertulis, lebih mudah bagi siswa untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru. Peneliti secara khusus berbicara tentang pembuatan media pembelajaran untuk pembelajaran IPAS, khususnya materi sistem pencernaan manusia. Media ini, yang berbasis aplikasi *canva*, akan dirancang dengan cara yang menarik sehingga menarik minat siswa untuk belajar. Selain itu, mereka akan memungkinkan guru untuk menciptakan metode baru untuk mengajar.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dan dari hasil observasi, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media

Ajar Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Cara Kerja Pencernaan Manusia Di kelas V SD Negeri 104186 Tj. Selamat”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Upaya pemanfaatan teknologi seperti infokus dan presentasi *PowerPoint* masih terbatas dan belum maksimal
2. Pembelajaran di kelas V belum memanfaatkan aplikasi *canva* untuk membuat media pembelajaran yang menarik
3. Siswa sulit mengutarakan kembali poin-poin penting dari materi yang diajarkan. Hal ini menunjukkan bahwa media ajar yang ada kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa
4. Kualitas media pembelajaran IPAS yang digunakan di sekolah belum memenuhi kebutuhan peserta didik untuk memahami materi
5. Pentingnya mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang mampu menarik perhatian peserta didik

1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini dengan memfokuskan dan tetap terarah untuk memaksimalkan hasil penelitian, yaitu Pengembangan Media Ajar Berbasis Aplikasi *Canva* Pada Materi Cara Kerja Pencernaan Manusia Di kelas V SD Negeri 104186 Tj. Selamat.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media ajar pada pembelajaran IPAS dengan materi “Cara Kerja Pencernaan Manusia” kelas V SD Negeri 104186 Tj. Selamat T.P 2024/2025?

2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Canva* pada pembelajaran IPAS dengan materi “Cara Kerja Pencernaan Manusia” kelas V SD Negeri 104186 Tj. Selamat T.P 2024/2025?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media ajar pada pembelajaran IPAS dengan materi “Cara Kerja Pencernaan Manusia” kelas V SD Negeri 104186 Tj. Selamat T.P 2024/2025
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *Canva* pada pembelajaran IPAS dengan materi “Cara Kerja Pencernaan Manusia” kelas V SD Negeri 104186 Tj. Selamat T.P 2024/2025

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai pengembangan media ajar berbasis teknologi, khususnya aplikasi *canva*, dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi pada literatur pendidikan mengenai efektivitas media ajar berbasis aplikasi *canva* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, seperti siswa pencernaan manusia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap materi sistem pencernaan manusia dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan dan menerapkan media ajar berbasis teknologi yang inovatif dan efektif khususnya dalam pembelajaran IPAS. Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini meningkatkan metode pengajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 104186 Tj. Selamat, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan keterampilan peneliti dalam membuat dan menerapkan pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

