

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran mengenai kesehatan tubuh pada muatan pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar begitu krusial, karena pada usia tersebut anak-anak sedang dalam fase perkembangan yang cenderung pesat baik secara kognitif, fisik, maupun mental, sehingga pemahaman mengenai kesehatan tubuh menjadi sangat relevan (Oematan dkk., 2023). Pada mata pelajaran IPAS Fase C, pemahaman akan pentingnya menjaga kesehatan tubuh beserta organnya harus mampu dicapai oleh siswa (Theresia dkk., 2025). Materi pembelajaran kesehatan tubuh ini tidak semata-mata ditujukan untuk memberikan pengetahuan, namun juga diarahkan guna membentuk perilaku atau gaya hidup sehat secara berkelanjutan. Hal tersebut sangat penting karena kebiasaan yang dibentuk sejak dini akan mempengaruhi pola hidup di masa mendatang (Hasmyati dkk., 2024).

Pada saat ini dunia kesehatan di Indonesia digemparkan dengan maraknya isu mengenai meningkatnya pengidap atau penderita penyakit degeneratif pada usia produktif, yang mana pada umumnya penyakit degeneratif dialami oleh lansia. Penyakit degeneratif ini merupakan penyakit yang disebabkan oleh buruknya kualitas gaya hidup seperti minimnya aktivitas fisik dan waktu istirahat, serta pola makan yang tidak sehat. Di mana penyakit degeneratif ini merupakan indikasi bahwa adanya penurunan fungsi dari sel dan organ tubuh (R. Dewi dkk., 2021). Beberapa contoh penyakit degeneratif yang dialami oleh anak muda saat ini diantaranya *gerd*, *diabetes melitus*, *obesitas*, *hipertensi*, masalah pada ginjal, jantung, dan paru-paru, *osteoporosis*, bahkan gangguan mental. Fenomena penyakit degeneratif ini dipicu oleh minimnya pengetahuan dan informasi, serta kondisi zaman yang mendukung untuk mengkonsumsi *ultra procces food* yang sangat menggugah selera dan mudah didapatkan tanpa diiringi oleh pemahaman akan nutrisi, gizi, dan resikonya (Hafsah dkk., 2022).

Hasil wawancara peneliti pada tahun 2024 dengan guru di salah satu SD yang terletak di Kabupaten Bandung mendukung pernyataan di atas, yang mana

beliau menuturkan bahwa materi organ tubuh dan cara menjaga kesehatan tubuh memang selalu diajarkan, namun hanya dibahas secara umum saja, seperti hanya mempelajari nama-nama organ tubuh beserta fungsinya tanpa membahas lebih mendalam terkait berbagai faktor yang dapat menurunkan fungsi serta resiko yang akan dialami. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran IPAS terlalu berfokus pada materi yang itu-itu saja yang bersifat monoton, serta kesadaran akan pentingnya edukasi dalam menjaga kesehatan tubuh relatif rendah, sedangkan risikonya sangat berdampak dan terasa secara langsung oleh diri sendiri.

Selain itu beliau melanjutkan penuturannya bahwa karakteristik siswa zaman sekarang memiliki keinginan dan ketertarikan untuk belajar yang cenderung rendah, hal tersebut diakibatkan karena sejak usia dini anak-anak telah terpengaruh oleh *gadget*, terlebih untuk bermain *game online*. Hasil daripada penelitian Aminah dkk. (2021) mendukung pernyataan tersebut, di mana beliau menyatakan bahwa pemahaman siswa terhadap Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) dan kesadaran untuk menjalankan pola hidup bersih dan sehat dalam rutinitas sehari-hari sangat rendah. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Nabilah dkk. (2024) mengungkapkan bahwa masih banyak anak di beberapa sekolah yang belum memiliki pemahaman dasar terkait kesehatan tubuh serta kesadaran akan pentingnya menerapkan pola hidup sehat. Berbagai pernyataan di atas tentu menunjukkan bahwa dalam pembelajaran sangat memungkinkan untuk terjadinya berbagai permasalahan, di mana permasalahan muncul akibat terjadi ketidaksesuaian antara ekspektasi dan realitas di lapangan.

Media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan inovatif berpotensi menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Media pembelajaran adalah sarana atau perangkat pendukung yang dimanfaatkan dalam proses penyampaian materi kepada siswa, dengan tujuan guna memperluas pemahaman mereka serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, efisien, dan optimal (Hasan dkk., 2021). Ibarat setelah terbiasa makan nasi hanya dengan ikan asin, tiba-tiba suatu hari Sang Ibu menyajikan nasi dilengkapi dengan daging ayam dan sayuran, serta disediakan buah-buahan yang segar sebagai penutup mulut, tentu hal tersebut menimbulkan semangat baru. Media pembelajaran yang menarik dan inovatif akan menjadi nafas

segar bagi siswa, keinginan dan ketertarikan untuk belajar akan tumbuh dan meningkat. Menurut Hamalik (dalam Wulandari dkk., 2023) penggunaan media pembelajaran mampu merangsang munculnya minat dan keinginan baru pada diri siswa, sekaligus meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti proses belajar. Adapun Jannah dkk. (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran bukan hanya sekedar membangkitkan motivasi belajar, melainkan juga mampu meningkatkan capaian akademik siswa secara signifikan.

Dewasa kini, kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan terhadap cara kita berinteraksi maupun belajar. Kondisi lingkungan yang kaya akan teknologi membuat anak-anak cenderung lebih akrab dengan perangkat digital (*gadget*) dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Era revolusi industri 4.0 telah menimbulkan dampak besar terhadap berbagai sektor kehidupan, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Evolusi teknologi informasi dan digitalisasi menjadi kunci penting dalam revolusi industri 4.0 ini, hal tersebut tentu mempengaruhi bagaimana siswa belajar serta menumbuhkan berbagai keterampilan esensial guna menghadapi perubahan dan tantangan di era mendatang (Alimuddin dkk., 2023).

Media pembelajaran berbasis digital menawarkan solusi untuk menjawab tantangan dan permasalahan dalam pembelajaran di era digitalisasi ini. Integrasi teknologi digital ke dalam pembelajaran mampu mendorong peningkatan partisipasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Ahmad dkk., 2023; Laili & Ritonga, 2023). Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya secara kontinu untuk menerapkan serta mengintegrasikan dan mengembangkan teknologi dalam dunia pendidikan pada tingkat dasar. Hal tersebut tentu akan memberikan kesempatan dan pengalaman modernisasi untuk belajar dan menjaga kesehatan tubuh, yang mana dapat berimplikasi pada kualitas gaya hidup dan penurunan tingkat pengidap penyakit degeneratif di usia produktif pada waktu mendatang.

Penelitian terdahulu yang membahas terkait pengembangan media pembelajaran telah dilakukan oleh Hidayat dkk. (2024) membahas tentang efektivitas integrasi media pembelajaran berbasis digital dalam mata pelajaran

IPAS di SD. Menurut riset yang dilakukan oleh Syafira dkk. (2024) membahas tentang komik digital sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, riset yang dilakukan oleh Rizqiyah dkk. (2024) membahas tentang implikasi dari *Augmented Reality Book* sebagai sarana pembelajaran IPA di SD. Kemudian studi yang telah dilakukan oleh Ani (2024) membahas tentang Macromedia Flash sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Adapun temuan dari studi yang dilakukan oleh Ghani (2023) yang membahas inovasi media pembelajaran melalui platform *Smart Apps Creator* dalam mata pelajaran IPA sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa data menunjukkan pengembangan media pembelajaran berbasis digital terkhusus pada mata pelajaran IPAS telah menunjukkan efektivitas dan kelayakan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan memperkuat penguasaan materi pada siswa. Selain itu, semua penelitian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut mendapat pengakuan layak dari para ahli dan sambutan positif dari pihak pengguna baik guru maupun siswa. Akan tetapi, belum ada penelitian yang membahas pengembangan *Smart Apps Creator* dalam pengembangan media edukatif di SD yang berfokus pada materi kesehatan tubuh.

Maka dari itu, penelitian ini akan mengembangkan sebuah media digital berbasis android (*mobile*) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa Kelas 5 SD mengenai pentingnya menjaga kesehatan tubuh yang termuat dalam materi IPAS Fase C. Selain untuk memberikan pengetahuan pada siswa selaras dengan capaian kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum saat ini, isi konten dalam media yang akan dikembangkan tentang urgensi menjaga kesehatan tubuh ini bertujuan agar sumber daya manusia di Indonesia memiliki bekal sejak dini sebagai tindakan preventif secara tidak langsung untuk menghadapi tantangan di masa mendatang, melihat isu yang marak terjadi akhir-akhir ini yaitu peningkatan angka pengidap penyakit degeneratif pada usia produktif. Dalam prosesnya pengembangan media digital tersebut akan menggunakan *Smart Apps Creator* yang memiliki berbagai fitur yang cukup kompatibel untuk mendukung dalam pengembangan media edukatif digital yang dirancang secara menarik dan inovatif,

dengan harapan mampu memfasilitasi siswa dalam memahami isi materi pembelajaran secara komprehensif dan mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, aktif, dan efektif. Tujuan pokok dari studi ini adalah merancang dan mengembangkan aplikasi SAREHAT sebagai upaya dalam memperkuat pemahaman siswa kelas V pada topik kesehatan tubuh.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada penjabaran latar belakang serta identifikasi permasalahan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Pengembangan Aplikasi SAREHAT Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V pada Materi Kesehatan Tubuh?”. Rumusan masalah tersebut dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana analisis kebutuhan aplikasi SAREHAT guna meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi kesehatan tubuh?
- 1.2.2 Bagaimana desain dan pengembangan aplikasi SAREHAT guna meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi kesehatan tubuh?
- 1.2.3 Seberapa besar efektivitas aplikasi SAREHAT terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas V pada materi kesehatan tubuh?
- 1.2.4 Bagaimana respon siswa kelas V terhadap aplikasi SAREHAT guna meningkatkan pemahaman pada materi kesehatan tubuh?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada perumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

- 1.3.1 Mendeskripsikan analisis kebutuhan aplikasi SAREHAT guna meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi kesehatan tubuh.
- 1.3.2 Mendeskripsikan desain dan pengembangan aplikasi SAREHAT guna meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi kesehatan tubuh.
- 1.3.3 Mendeskripsikan efektivitas aplikasi SAREHAT terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas V pada materi kesehatan tubuh.

- 1.3.4 Mendeskripsikan respon siswa kelas V terhadap aplikasi SAREHAT guna meningkatkan pemahaman pada materi kesehatan tubuh.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi berbagai pihak yang berkepentingan. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini ditinjau dari dua aspek utama, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi atau berdampak baik bagi dunia pendidikan, baik berupa pengetahuan, wawasan, maupun pandangan. Sehingga penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi penelitian-penelitian yang akan datang, terutama pada pengembangan media pembelajaran yang berbentuk aplikasi *mobile* dengan materi pembahasan kesehatan tubuh untuk menciptakan gaya hidup yang lebih berkualitas.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis untuk pelaku Pendidikan dan yang lainnya diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Dalam proses penelitian ini, peneliti memperoleh berbagai pengalaman berharga serta pemahaman baru secara langsung yang begitu bermakna dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk aplikasi *mobile* tentang kesehatan tubuh yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar.

2. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, siswa memiliki wawasan dan pengalaman dalam memanfaatkan teknologi secara positif serta dibantu untuk memperdalam pemahaman terhadap isi materi ajar tentang kesehatan tubuh.

3. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, guru mendapatkan ilmu baru berupa wawasan dalam pembuatan dan penggunaan aplikasi *mobile* berbasis *Smart Apps Creator* (SAC), serta mendapatkan alternatif media edukatif digital praktis yang bisa

diterapkan untuk mengajarkan tentang kesehatan tubuh pada kelas V Sekolah Dasar.

4. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, sekolah menghasilkan pemecahan terhadap masalah yang terjadi. Tak hanya itu, ketersediaan media ajar di sekolah menjadi lebih variatif serta dapat menjadi motivasi dan inspirasi sebagai sarana bagi guru dalam mengembangkan kemampuan dan kreativitas dalam mengembangkan media edukatif terkhusus yang berbasis digital.

5. Bagi Peneliti Lainnya

Diharapkan, penelitian ini memberikan kontribusi sebagai sumber rujukan dan ide bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih lanjut tentang peningkatan penguasaan konsep pada siswa kelas V SD dalam mempelajari materi kesehatan tubuh dan memberikan kontribusi dalam pengembangan teori dan literatur mengenai pengembangan media aplikasi android.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini berkonsentrasi pada pengembangan aplikasi SAREHAT guna meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap materi kesehatan tubuh. Media ini dikembangkan dengan platform android sebagai sistem operasi perangkat (*mobile*), karena sistem operasi tersebut merupakan yang paling kompatibel atau paling sering dimanfaatkan pada perangkat seluler. Adapun fokus utama aplikasi ini yaitu pada materi kesehatan tubuh, mencakup konsep kesehatan tubuh, aspek-aspek kesehatan tubuh, serta indikator gaya hidup sehat.