BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah dasar dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Di masa kini yang semakin global, tantangan dalam dunia pendidikan semakin rumit karena berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Satu diantara hal penting dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang berguna dan kreatif agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang diajarkan. (Al & Sepatan, 2021). Pendidikan juga sebagai sarana utama dalam membentuk karakter, wawasan, dan keterampilan generasi masa depan. Khususnya pada jenjang Sekolah Dasar (SD), pendidikan bukan juga berfokus pada penguasaan pengetahuan dasar, selain itu juga membentuk fondasi berpikir analitis, kreatif, dan aplikatif. Salah satu bidang studi penting di tingkat SD adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang bertujuan menanamkan pemahaman ilmiah tentang fenomena alam, termasuk bagian dan kegunaan tubuh manusia. Satu diantara materi yang dipelajari pada kelas V SD adalah tentang panca indra manusia, yang mencakup fungsi, organ penyusun, serta perawatannya.

Pemahaman terhadap panca indra sangat penting karena beriringan langsung dengan kegiatan sehari-hari dan menjadi dasar dalam mengenali dunia sekitar. Menurut (Ayu et al., 2020) Media pembelajaran adalah alat, cara, dan teknik yang dipergunakan supaya komunikasi antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas lebih efektif. Media pembelajaran yang bagus bisa membuat proses belajar mengajar jadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, terutama bagi siswa SD yang masih dalam tahap perkembangan berpikir awal. Sejalan yang dikatakan (Hidayatullah et al., 2023) pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan berbagai media campuran, animasi, dan simulasi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi pelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan lebih dalam.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah membawa perubahan

signifikan dalam cara pengajaran dan pembelajaran. Aplikasi seperti Canva, yang awalnya dikenal sebagai alat desain grafis, kini mulai dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Penelitian yang dilakukan oleh (F. Fitria & Susanto, 2022) membuktikan bahwa penggunaan media visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA dari pada menggunakan metode konvensional. Selain itu, penelitian oleh (Sari & Yatri, 2023) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa karena tampilannya yang menyerupai media sosial, sehingga lebih familiar bagi siswa generasi digital.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis online yang cocok digunakan oleh pemula. Aplikasi ini bisa diakses dengan mudah baik melalui Hp atau komputer. Di dalam aplikasi Canva terdapat berbagai fitur yang bisa digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa.(Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Fitur-fitur tersebut mempermudah guru dalam membuat materi pembelajaran yang visual dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan lebih mudah. Dengan bantuan aplikasi Canva, siswa dan guru dapat belajar untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan literasi digital mereka terutama dalam mata pelajaran IPA (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva juga searah dengan kebijakan kurikulum yang mengharuskan pada penggunaan teknologi dalam pendidikan. Kurikulum yang berlaku sekarang mengharuskan guru untuk mampu merealisasikan teknologi dalam proses pembelajaran (Maritsa et al., 2021). Materi panca indra manusia merupakan salah satu topik penting dalam kurikulum kelas V sekolah dasar. Pemahaman tentang fungsi dan peran panca indra sangat penting untuk membangun dasar pengetahuan siswa dalam bidang ilmu pengetahuan alam. Pada pembelajaran IPA, pemahaman pada konsep sains memiliki peranan yang sangat penting karena mempersiapkan siswa yang berkualitas, handal, dan mampu berkompetisi dengan dunia internasional. Untuk dapat menciptakan dan mengembangkan literasi sains dalam

pembelajaran IPA, guru perlu menciptakan kondisi belajar yang melibatkan peran aktif siswa (Irsan, 2021).

Karakteristik utama yang penting pada media pembelajaran interaktif ialah siswa tidak hanya melihat penyajian atau objek saja, tetapi juga diharuskan untuk berperan aktif pada proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Guru diharapkan untuk menciptakan suasana belajar yang mampu menarik perhatian siswa agar belajar yang nantinya dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa dalam pembelajaran sains. Ada banyak bentuk inovasi yang dapat diimplementasikan oleh guru dan membuat materi pendidikan, media belajar, RPP, dan LK (Wanah et al., 2024).

Namun, faktanya kondisi di lapangan memperlihatkan bahwa banyak siswa mengalami kendala dalam memahami materi panca indra manusia. Materi ini cenderung dianggap abstrak oleh siswa karena berkaitan dengan organ dalam tubuh yang tidak selalu dapat diamati langsung. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh (Riri Marfilinda, 2024), sekitar 37,83% siswa di salah satu SD mengalami miskonsepsi tentang konsep pengertian umum panca indra. Hal ini diperparah dengan Metode mengajar yang masih digunakan di sekolah umumnya bersifat tradisional, seperti mengajar dengan ceramah dan memberi tugas. Selain itu, penggunaan alat bantu belajar yang interaktif dan sesuai dengan konteks kurang diminati. Meskipun sekarang sudah tersedia berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, sebagian namun besar masih bersifat satu arah, yaitu hanya sebatas menyampaikan materi. Media seperti ini cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman yang terbentuk pun menjadi kurang maksimal (Gegenfurtner et al., 2020), sehingga diperlukan media pembelajaran yang mendukung dengan kemajuan zaman dan dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan keterampilan lainnya.

Oleh karena itu, diharuskan melakukan perubahan dalam metode dan media pembelajaran untuk membuat materi panca indra manusia lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut (Herliana & Anugraheni, 2020) untuk menarik perhatian siswa terhadap materi ajar, para pendidik harus dapat membuat

metode atau media belajar yang menarik, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kelas dan menumbuhkan minat siswa dalam membaca materi, yaitu media pembelajaran PANDERA. Melalui pemanfaatan Canva sebagai media utama, PANDERA dirancang dengan konten visual yang mencakup pengenalan kelima panca indra manusia, fungsi, struktur anatomi dasar, serta cara merawatnya. Selain itu, media ini dilengkapi dengan elemen interaktif seperti kuis sederhana, nyanyian, dan video ilustrasi yang menarik. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang pemahaman siswa kelas V sekolah dasar terhadap materi panca indra manusia melalui pendekatan yang efektif dan menyenangkan.

Pemanfaatan aplikasi Canva diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik, relevan dengan kebutuhan siswa, serta dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran tentang panca indra manusia (PANDERA) dengan menggunakan aplikasi Canva, serta mengukur sejauh mana media tersebut efektif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi tersebut. Diharapkan penelitian ini bisa berkontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar dan menjadi referensi bagi para guru dalam merancang media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dipaparkan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media pembelajaran PANDERA berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD terhadap materi panca indra manusia?” Maka, peneliti mengajukan pertanyaan yang meliputi:

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran PANDERA berbasis Canva pada materi panca indra manusia?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran PANDERA berbasis Canva pada materi panca indra manusia?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran PANDERA berbasis Canva terhadap pemahaman siswa kelas V sekolah dasar pada materi panca indra manusia?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk memvalidasi dan menguji media pembelajaran PANDERA atau Panca Indra Manusia berbasis aplikasi Canva untuk siswa kelas V sekolah dasar. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini secara khusus ialah:

1. Menggambarkan desain pengembangan media pembelajaran PANDERA berbasis Canva pada materi panca indra manusia?
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran PANDERA berbasis Canva pada materi panca indra manusia?
3. Mengetahui pengaruh media pembelajaran PANDERA berbasis Canva terhadap pemahaman siswa kelas V sekolah dasar pada materi panca indra manusia?

1.4 Manfaat Penelitian

Pada umumnya, penelitian ini bentuk upaya bagi proses pembelajaran yang diharapkan dapat menambah kajian ilmu khususnya ilmu pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran yang bersifat abstrak seperti media pembelajaran PANDERA. Secara khusus hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam memperluas wawasan peneliti dan pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang ditujukan bagi siswa kelas V sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagi Sekolah

Dengan adanya media pembelajaran PANDERA, sekolah dapat mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan arahan Kurikulum Merdeka, serta menumbuhkan budaya pembelajaran yang kreatif, aktif, dan menyenangkan di lingkungan sekolah dan dapat menambah prestasi bagi siswa yang dapat menguntungkan sekolah tersebut.

2. Bagi Guru

Dengan adanya media pembelajaran PANDERA sebagai sumber alternatif dalam menyampaikan materi IPA, khususnya topik panca indra manusia serta menjadi motivasi guru untuk menggunakan media digital seperti Canva dalam pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran PANDERA dapat menjadi pengalaman kegiatan belajar yang lebih menyenangkan kepada siswa pada materi panca indra, serta siswa dapat lebih mengenal media pembelajaran berbasis teknologi.

4. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti banyak mendapat pengetahuan dan ilmu baru selama proses penelitian ini. Penelitian ini juga menjadi wadah bagi peneliti untuk mengembangkan pengetahuan dalam pemahaman materi tertentu siswa.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai fondasi utama pengembangan media pembelajaran lainnya berbasis platform digital lain, serta menjadi acuan bagi penelitian lebih lanjut dalam mengukur efektivitas media serupa untuk topik pelajaran lain atau jenjang pendidikan berbeda.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, penelitian ini dilaksanakan untuk mengembangkan media pembelajaran PANDERA berbasis Canva guna

mengetahui peningkatan pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar pada materi Panca Indra Manusia. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V di salah satu SD Negeri di Majalaya, Kabupaten Bandung, Jawa Barat pada semester II (Genap) pada tahun ajaran 2024/2025. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Research & Development (R&D)* dengan model *ASSURE*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan tes. Data yang diperoleh kemudian diolah dan diuji menggunakan IBM SPSS Statistics 25. Hasil dari pengujian data digunakan untuk melihat peningkatan pemahaman siswa tentang materi panca indra manusia menggunakan media pembelajaran PANDERA.