

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal inovasi media pembelajaran. Data UNESCO (2024) menunjukkan 78% negara anggota G20 telah mengintegrasikan platform digital dalam kurikulum pendidikan dasar, namun hanya 34% guru di Indonesia yang memanfaatkan alat desain interaktif secara optimal. Fenomena ini menciptakan kesenjangan antara potensi teknologi dan implementasi nyata di ruang kelas, terutama pada mata pelajaran sains yang memerlukan visualisasi kompleks (Mawarni et al., 2024).

Pembelajaran IPA di sekolah dasar menghadapi tantangan konseptual yang unik, dimana 65% materi kurikulum Merdeka untuk kelas V memerlukan pemahaman abstrak tentang sistem biologis manusia. Khusus pada materi organ pencernaan, studi baseline di 15 SD Negeri menunjukkan 72% peserta didik kesulitan memvisualisasikan proses enzimatik dan peristaltik tanpa bantuan media konkret. Kondisi ini diperparah oleh temuan bahwa guru masih mengandalkan metode ceramah konvensional untuk mengajarkan anatomi manusia (Erina Susanti et al., 2021).

Materi mengenai sistem pencernaan manusia merupakan salah satu konsep biologis yang relatif abstrak dan kerap menimbulkan kesulitan bagi peserta didik, khususnya apabila disampaikan semata-mata melalui pendekatan konvensional berbasis buku teks dan metode ceramah. Pembelajaran yang

demikian sering kali kurang mampu menghadirkan gambaran konkret mengenai proses fisiologis yang berlangsung di dalam tubuh manusia. Diperlukan penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan visual, sehingga peserta didik dapat memahami alur serta mekanisme pencernaan secara lebih jelas, mendalam, dan bermakna (Permatasari, 2024).

Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki keterampilan berpikir kreatif sebagai bagian dari kompetensi utama yang harus dikembangkan sejak sekolah dasar. Namun, hasil studi menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang dapat mendorong lahirnya gagasan baru, pemecahan masalah, dan keberanian berpikir out of the box. (Smare & Elfatih, 2023)

Keterbatasan media pembelajaran yang secara khusus dirancang untuk topik sistem pencernaan manusia sering kali menjadi kendala dalam proses belajar mengajar. Akibatnya, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menghubungkan pengetahuan teoretis yang mereka peroleh dengan representasi visual dari proses biologis yang berlangsung di dalam tubuh. Pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi sangat urgen, karena dapat menyediakan visualisasi yang komprehensif, konkret, dan mudah dipahami, sehingga mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dalam pembelajaran (Yulianti et al., 2025).

Perkembangan teknologi digital membuka peluang bagi guru untuk memanfaatkan aplikasi kreatif, salah satunya Canva, dalam mengembangkan

media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah digunakan. Media berbasis Canva berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada materi yang menuntut pemahaman konseptual seperti tema 9 Tata Surya di kelas VI SD Negeri Gumilir 05 Cilacap. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media dengan model 4-D (Define, Design, Development, dan Dissemination) menghasilkan produk yang sangat layak digunakan, dibuktikan dengan skor validasi ahli media sebesar 94 dan ahli materi sebesar 97, dengan rata-rata 95,5 berkategori “sangat baik” (Fatmawati, Alfi & Anggoro, 2025).

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi sistem pencernaan manusia berkontribusi signifikan terhadap peningkatan motivasi serta antusiasme belajar peserta didik. Tidak hanya itu, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang interaktif juga mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kreatif, karena mereka diarahkan untuk terlibat secara aktif dalam mengeksplorasi materi, mengajukan pertanyaan kritis, serta mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata. Dengan demikian, media interaktif tidak sekadar berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, melainkan juga sebagai fasilitator dalam pembentukan pola pikir yang lebih reflektif dan produktif (Prasetyo et al., 2025).

Canva sebagai alat desain digital menawarkan keunggulan teknis yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Analisis komparatif menunjukkan platform ini meningkatkan efisiensi pembuatan media pembelajaran hingga 3 kali lipat lebih baik dibanding alat konvensional, dengan tingkat adopsi guru mencapai 97,8% dalam uji kepraktisan. Fitur drag-and-drop

yang intuitif memungkinkan penyusunan konten kompleks seperti animasi proses pencernaan tanpa memerlukan keahlian pemrograman khusus (Mawarni et al., 2024).

Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas dan validitas konten. Pendekatan ini memastikan adanya keterpaduan antara tujuan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka dengan desain antarmuka yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Hasil uji coba terbatas di SDN 6 Dobo juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPA setelah penggunaan media interaktif selama beberapa kali pertemuan (Sebastiana et al., 2023).

Media Sicerna merupakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk materi sistem pencernaan manusia pada IPA kelas V sekolah dasar dengan mengintegrasikan Canva, Wordwall, dan Google Form. Media ini menghadirkan pembelajaran yang variatif, menarik, dan mudah diakses, sehingga mampu mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif sekaligus meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Kebaruannya terletak pada integrasi multi-platform yang menyatukan aspek visual, interaktif, dan evaluatif dalam satu kesatuan media pembelajaran modern.

Sekolah Dasar di wilayah Gugus Diponegoro Kecamatan Kembaran, berlokasi di daerah semi-pedesaan dan menghadapi tantangan serupa lainnya. Pengamatan awal menunjukkan bahwa pengajaran IPA di kelas 5 masih didominasi metode ceramah dan monoton, membuat peserta didik sering merasa

bosan serta kurang tertarik untuk berpartisipasi aktif. Akibatnya, partisipasi peserta didik rendah dan hasil evaluasi tidak menunjukkan peningkatan berarti. Kondisi ini menuntut pembaruan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik minat peserta didik .

Metode ceramah terbukti kurang efektif, sehingga media pembelajaran interaktif dipandang sebagai solusi potensial. Dengan format pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan kompetitif, media ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan antusiasme peserta didik dalam belajar IPA, serta memulai transformasi metode pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu mengembangkan Media Sicerna pada materi IPA untuk mendukung berpikir kreatif sekaligus menumbuhkan antusiasme belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital dalam pembelajaran IPA sekolah dasar masih belum optimal, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia, sehingga potensi teknologi untuk mendukung pembelajaran bermakna belum sepenuhnya dimanfaatkan.
2. Pembelajaran IPA pada materi sistem pencernaan manusia masih didominasi metode ceramah dan buku teks, yang menyebabkan peserta

didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep biologis yang bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi.

3. Kemampuan berpikir kreatif dan antusiasme belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh kurangnya keterlibatan aktif, partisipasi, serta kesempatan peserta didik untuk mengeksplorasi ide dan memecahkan masalah secara kreatif.
4. Belum tersedia media pembelajaran interaktif yang terintegrasi dengan platform digital seperti Canva, Wordwall, dan Google Form untuk memfasilitasi pembelajaran IPA yang menarik dan partisipatif di kelas V sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan uraian identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media sicerna pada materi sistem pencernaan manusia?
2. Bagaimana kelayakan media interaktif "*Sicerna*" berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa?
3. Bagaimana efektivitas media sicerna dalam mendukung keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas media sicerna dalam menumbuhkan antusiasme pada pembelajaran IPA sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan Produk media sicerna untuk mendukung berpikir kreatif dan antusiasme peserta didik pada mata pelajaran IPA.
2. Menguji kelayakan media sicerna pada materi sistem pencernaan manusia berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa?
3. Menguji efektivitas penggunaan media sicerna dalam mendukung keterampilan berpikir kreatif pada pembelajaran IPA sekolah dasar
4. Menguji efektivitas penggunaan media sicerna dalam menumbuhkan antusiasme belajar IPA pada peserta didik sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini secara umum adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori tentang media sicerna yang efektif untuk mendukung kemampuan berpikir kreatif dan antusiasme belajar peserta didik SD.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

- 1) Memberikan rekomendasi kepada guru terkait tingkat berpikir kreatif dan antusiasme belajar peserta didik .
- 2) Menjadikan acuan atau gambaran terkait pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media sicerna.

b. Peserta didik

- 1) Mendukung kemampuan berpikir kreatif dan antusiasme belajar peserta didik di kelas.
- 2) Memberikan pengalaman baru dengan menggunakan media sicerna.

c. Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pendidikan baik prestasi maupun keterlibatan peserta didik untuk belajar di sekolah
- 2) Berkontribusi dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran yang dapat memfasilitasi kebutuhan dan kemampuan belajar peserta didik .

