

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Adanya digitalisasi teknologi informasi berkembang dengan cepat sebagaimana telah diketahui masyarakat yang sebelumnya dari masyarakat primitif menjadi masyarakat informatif (Barus et al., 2023). Era digital di lingkup pendidikan memiliki pengaruh terutama pada tujuan pendidikan yakni untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kemajuan kebutuhan zaman seiring dengan revolusi industri berbasis digital ini (Septiana et al., 2022). Seorang guru diwajibkan mampu menyiapkan peserta didik untuk menghadapi kehidupan di era digital, yang mana salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran dan teknologi untuk memberikan pengalaman belajar terhadap peserta didik, kreativitas, dan inovasi yang lebih baik dalam pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif digunakan sebagai sumber belajar yang dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri. Hal ini dimaksudkan untuk membantu peserta didik mendapatkan informasi, memahami materi pelajaran, dan meningkatkan pemahaman mereka. Trimansyah, (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran interaktif yang memerlukan pengetahuan dan keterampilan pendukung untuk menggunakan media untuk kegiatan

pembelajaran yang sesuai. Terutama, bagaimana media digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Pembelajaran interaktif memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dan media. Pengguna tidak hanya dapat menerima informasi secara pasif, tetapi mereka juga dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan tanggapan. Selain itu, media pembelajaran interaktif bersifat unik dan spesifik. Unik artinya mereka dirancang untuk menyajikan informasi dengan cara yang efektif dan memiliki tampilan yang menarik. Spesifik artinya kontennya dirancang untuk membuat peserta didik lebih mudah memahami objek nyata daripada abstrak. Agustyaningrum & Pradanti, (2022) menyatakan pada teori perkembangan kognitif Piaget bahwa anak-anak di usia Sekolah Dasar (7–11 tahun) memasuki tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami hal-hal nyata dari pada abstrak. Media pembelajaran interaktif sangat penting bagi guru dan peserta didik.

Elvadola et al., (2023) menjelaskan bahwa IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji semua makhluk hidup dan benda mati di alam semesta yang memiliki konsep abstrak dan berinteraksi satu sama lain. IPAS juga menyelidiki kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dan sebagai individu yang berhubungan dengan lingkungannya. Mengingat hal tersebut, peserta didik harus menguasai semua materi IPAS. Salah satu subjek pendidikan harus lebih aktif dalam pembelajaran. Salah satu masalah dalam pembelajaran IPAS dalam penelitian ini adalah peserta didik tidak terlibat secara aktif, terutama pada materi yang diubah. Masalah ini menyulitkan peserta didik untuk memahami materi. Hal ini pasti akan berdampak negatif pada

peserta didik yang kesulitan menghubungkan konsep-konsep yang berbeda dan abstrak ke materi.

Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar dan kurangnya inovasi guru ketika membuat media pembelajaran baru adalah dua penyebab utama banyak masalah pembelajaran. U. H. Salsabila et al., (2020) mengatakan bahwa masalah pembelajaran dapat diselesaikan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan bantuan alat elektronik. Penggunaan aplikasi pembelajaran seperti *Canva* berbasis *assemblr edu* dan alat elektronik seperti smartphone dan laptop dapat membantu mengatasi masalah dalam pembelajaran IPAS. Aplikasi *Canva* berbasis *assemblr edu* membuat media pembelajaran interaktif dan gambar 3D bisa diakses melalui smartphone, laptop membantu siswa belajar mandiri dengan media interaktif.

Pemilihan aplikasi *Canva* dan *assemblr edu* sangat cocok karena memiliki kelebihan untuk membuat media pembelajaran interaktif dibandingkan aplikasi pembelajaran lainnya. Dalam konteks pendidikan, (Wulandari et al., 2024) menjelaskan bahwa *Canva* merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai template dan fitur visual yang menarik, mendukung perancangan materi pembelajaran yang variatif dan estetis. Keunggulan visual dari desain pembelajaran yang dihasilkan melalui aplikasi ini berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. (Nugrohadi & Anwar, 2022) *Assemblr edu* merupakan aplikasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. *Assemblr edu* juga memungkinkan pengguna

untuk membuat karya seni 3D dengan mengombinasikan berbagai objek yang telah tersedia di dalam aplikasi.

Di era digital ini muncul beragam jenis media pembelajaran interaktif sebanding dengan kebutuhan pembelajaran. Para guru juga mulai menggunakan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran. Sebagai contohnya yaitu guru menggunakan media pembelajaran interaktif berupa PPT interaktif, game edukasi, dan lain sebagainya. Seiring dengan perkembangan zaman yang pesat dimana informasi dengan mudah didapatkan, kini banyak bermunculan guru-guru yang kreatif sehingga tidak sedikit guru yang menyalurkan kreativitasnya melalui aplikasi pembelajaran seperti *Canva* berbasis *assemblr edu* untuk membuat media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia.

Salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat diterapkan guru untuk membuat media pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia adalah *Canva* berbasis *assemblr edu*. Aplikasi *Canva* dan *assemblr edu* adalah suatu aplikasi yang cocok untuk membuat media pembelajaran yang meliputi informasi gambar, teks, audio, grafik, transisi, video, animasi dan gambar 3D yang dapat disesuaikan pada capaian dan tujuan pembelajaran. Aplikasi ini bisa dibuat atau disesuaikan untuk semua mata pelajaran. Media yang dihasilkan bersifat nyata membuat peserta didik mudah memahami objek yang abstrak pada materi sistem pencernaan manusia yang begitu banyak dan memungkinkan peserta didik berpartisipasi penuh serta aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis *assemblr* disini menjadi alternatif bagi guru yang mengalami kesulitan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas, karena mempunyai peran yang sangat penting dalam pembelajaran diantaranya dapat memudahkan guru menyalurkan materi pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan aktif. Media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis *assemblr edu* ini sangat cocok untuk dikembangkan, yang dapat dijadikan opsi bagi guru untuk membantu mengatasi kesulitannya saat menjelaskan materi pembelajaran dan mempermudah peserta didik memahami materi yang diajarkannya.

Hasil pengamatan yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia, hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Kelas terlihat tenang dan peserta didik duduk diam, beberapa tidak mendengarkan apa yang dikatakan guru mereka. Guru terus menjelaskan materi di depan kelas, dan sebagian peserta didik hanya mendengarkan dan mulai bosan dan berbicara dengan teman mereka. Setelah itu, guru mengajukan pertanyaan beberapa peserta didik terlihat aktif menjawab, sementara sebagian peserta didik terlihat diam saja. Setelah itu, guru meminta mereka menyelesaikan latihan soal di LKS sampai waktu pembelajaran berakhir. Hal Ini pasti akan mempengaruhi kemampuan peserta didik yang ditunjukkan melalui hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia. Peserta didik yang aktif akan mendapatkan hasil belajar yang baik, sedangkan peserta didik yang diam dan tidak fokus akan mendapatkan hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas guru terbukti mengalami kesulitan meningkatkan efektivitas pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia jika tanpa disertai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Begitu juga bagi peserta didik, tidak adanya media pembelajaran yang menarik peserta didik akan menghadapi kesulitan dalam belajar dan memperoleh hasil belajar yang rendah pada materi sistem pencernaan pada manusia. Hal ini diperparah apabila guru memaparkan materi pembelajarannya dengan cepat dan kurang jelas. Shalikhah et al., (2017) mengatakan media pembelajaran interaktif sangat penting untuk dikembangkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis *Assemblr edu* sebagai bentuk inovasi dalam pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah dasar. Pengembangan media ini diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Materi yang diangkat dalam pengembangan *Canva* berbasis *Assemblr edu* adalah sistem pencernaan pada manusia, yang merupakan bagian dari muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Materi ini sering dianggap sulit dipahami oleh peserta didik karena mengandung konsep yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu memvisualisasikan berbagai proses yang berlangsung dalam sistem pencernaan pada manusia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis *Assemblr edu* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis *Assemblr edu* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar berdasarkan ahli materi dan ahli media.
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis *Assemblr edu* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis *Assemblr edu* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis *Assemblr edu* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar berdasarkan ahli materi dan ahli media.

3. Untuk mengetahui bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis *Assemblr edu* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, khususnya media digital yang dibuat menggunakan *Canva* dan *Assemblr Edu* serta dilengkapi dengan materi dan permainan edukatif. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan inovasi pembelajaran digital pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis *assemblr edu* dapat menjadi referensi pengembangan media pembelajaran digital untuk mata pelajaran lainnya, mendukung implmentasi digitalisasi pembelajaran sesuai Kurikulum Merdeka, dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Selain itu, *Canva* interaktif berbasis *assemblr edu* juga dapat memperkaya bank media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan untuk mendukung proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

Media Pembelajaran *Canva* berbasis *Assemblr edu* dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Guru tidak perlu lagi bergantung pada penjelasan verbal yang panjang karena media interaktif ini menyajikan animasi, visual, dan permainan edukatif yang membantu memperjelas konsep.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keaktifan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya animasi, visual interaktif, gambar 3D, serta permainan edukatif, peserta didik dapat memahami konsep IPAS dengan lebih mudah dan tidak cepat merasa jenuh. Selain itu, media ini juga mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah.

E. Spesifikasi Produk

Media *Canva* berbasis *Assemblr edu* yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi IPAS kelas V

Materi pembelajaran disusun dengan bahasa yang sederhana, singkat, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penyajian materi juga didukung oleh gambar 3D, ilustrasi, serta contoh yang sesuai dengan konteks pembelajaran

sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari dengan lebih baik.

2. Desain Visual Interaktif

Tampilan media dirancang menggunakan *Canva* dengan kombinasi warna yang menarik dan ramah bagi peserta didik. Media juga dilengkapi dengan ikon, ilustrasi, dan tata letak yang rapi sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Konten *Augmented Reality* (AR)

Media dilengkapi dengan fitur *Augmented Reality* (AR) yang dibuat melalui *Assemblr edu*. Peserta didik dapat mengakses dan mengamati objek tiga dimensi (3D) secara langsung melalui perangkat mereka, sehingga materi yang sebelumnya bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih nyata dan memudahkan proses pemahaman konsep pembelajaran.

4. Navigasi Mudah Digunakan

Media dilengkapi dengan tombol navigasi yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Peserta didik dapat berpindah dari satu bagian ke bagian lain secara mandiri tanpa kesulitan.

5. Akses Melalui Perangkat Digital

Media dapat diakses melalui link *Canva* dan dipadukan dengan QR Code atau link menuju konten *Assemblr edu*. Media dapat digunakan melalui laptop maupun smartphone, baik di dalam kelas maupun saat belajar mandiri di rumah.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *Canva* berbasis *Assemblr edu* pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar penting dilakukan sebagai:

1. Sumber belajar yang menarik dan interaktif

Media pembelajaran berbasis *Canva* memberikan tampilan visual yang menarik melalui desain, animasi sederhana, serta tombol interaktif. Selain itu, pengguna *Assemblr Edu* yang terintegrasi dalam media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berintegrasi secara langsung dengan objek tiga dimensi (*Augmented Reality*), sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna. Melalui visualisasi tersebut, peserta didik dapat memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak dengan lebih mudah.

2. Alternatif inovatif dalam pembelajaran IPAS

Penggunaan *Canva* sebagai media utama dan *Assemblr edu* sebagai pendukung AR (*Augmented Reality*) menjadi inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Media ini menghadirkan pengalaman belajar yang tidak hanya berpusat pada buku, tetapi juga mengajak peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara visual dan interaktif.

3. Kemasan pembelajaran yang memadukan teknologi dan isi materi

Media ini menyajikan materi IPAS melalui perpaduan teks, gambar, ilustrasi, serta objek 3D dari *Assemblr edu*. Kombinasi ini membuat pembelajaran lebih menarik, modern, dan relevan dengan kebutuhan peserta

didik. Selain itu, media ini juga mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

4. Kemudahan akses dan kemandirian belajar peserta didik

Media dapat diakses melalui link *Canva* dan QR Code yang terhubung dengan konten *Assemblr edu* tanpa perlu instalasi aplikasi tambahan yang rumit. Peserta didik dapat menggunakan media ini melalui smartphone maupun laptop, baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini membantu peserta didik belajar secara mandiri dan meningkatkan motivasi belajar.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan suatu produk. Dalam proses pengembangan perangkat pembelajaran, terdapat berbagai model yang dapat digunakan, salah satunya adalah model ADDIE yang terdiri atas tahap *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Selain digunakan dalam pengembangan perangkat pembelajaran, model ADDIE juga dapat diterapkan untuk mendukung peningkatan profesionalisme guru dan tenaga pendidik di lembaga pendidikan.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah sarana pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan fitur-fitur interaktif, seperti navigasi, animasi, audio, kuis, dan permainan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya interaksi tersebut, peserta didik tidak hanya membaca atau melihat gambar, tetapi juga melakukan tindakan seperti mengklik, memilih jawaban, atau menggerakkan objek. Hal ini membuat pembelajaran lebih hidup, membantu peserta didik fokus, dan membuat materi lebih mudah dipahami karena peserta didik ikut aktif di dalamnya.

3. Aplikasi *Canva*

Canva adalah platform desain grafis online yang menawarkan berbagai pilihan template, elemen grafis, dan alat desain yang ramah pengguna, sehingga dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan berbagai konten visual, termasuk media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

4. *Assemblr edu*

Assemblr Edu merupakan aplikasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan teknologi *Augmented Reality* (AR) yang memungkinkan pengguna membuat serta berbagi materi pembelajaran secara interaktif dengan dukungan grafis dan animasi tiga dimensi (3D) yang

menarik, sehingga mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Selain itu, *Assemblr Edu* juga mendukung pengembangan kreativitas pengguna dalam merancang materi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang menggabungkan kajian ilmu alam dan ilmu sosial sebagai satu kesatuan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami berbagai fenomena dan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitar secara lebih komprehensif. Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diarahkan untuk mengenali hubungan antara manusia dengan lingkungan alam serta pemanfaatan sumber daya alam dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini bertujuan membangun pemahaman yang utuh tentang peristiwa alam yang terjadi di sekitar peserta didik serta menumbuhkan sikap peduli dan bijak dalam memanfaatkan lingkungan. Saya memfokuskan pada materi sistem pencernaan pada manusia .