

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad ke-21 menuntut pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk menghadapi tantangan yang semakin kompleks. Peningkatan kualitas pembelajaran menjadi salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Mahrunnisya, 2023). Kemampuan berpikir kritis merupakan aspek penting dalam pendidikan abad ke-21, terutama di jenjang sekolah dasar (Halim, 2022). Kemampuan ini mencakup peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun argumen yang rasional, yang memungkinkan mereka untuk berpikir reflektif dan produktif.

Namun di tingkat sekolah dasar tantangan dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis masih ditemui, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian Hayati dan Setiawan (2022) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPA di SDN 3 brabowan relatif lemah. Dari 16 peserta didik, 12 peserta didik memperoleh nilai di bawah 50%, yang menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kritis disebabkan oleh kurangnya kemampuan bernalar dan berbahasa. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan multimedia interaktif Wulandari dkk, (2022) menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video mampu menciptakan interaksi langsung antara peserta didik dan

materi pembelajaran. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan efektif serta mendorong peserta didik untuk aktif dan berpikir kritis. Penggunaan multimedia interaktif juga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan kemandirian peserta didik (Suci Wulandari, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nurmadia S.Pd, selaku wali kelas III serta pendidik mata pelajaran IPAS, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas. Proses pembelajaran didominasi oleh buku teks dan gambar, sedangkan multimedia interaktif seperti animasi, kuis, game belum pernah diterapkan. Meskipun pendidik kadang memanfaatkan video YouTube, namun masih memerlukan pembelajaran yang bervariasi. Pendidik menyampaikan bahwa media digital belum tersedia dan perlu dibuatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Dari observasi yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran dikelas III, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis secara optimal. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, serta kesulitan dalam menyampaikan pendapat atau menanggapi informasi yang disampaikan pendidik. Peserta didik cenderung menghafal informasi tanpa benar-benar memahami keterkaitan antar konsep. Hal ini menunjukkan bahwa aspek berpikir kritis seperti interpretasi, analisis, evaluasi dan inferensi masih belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu merangsang keterlibatan aktif dan pemahaman mendalam, salah satunya melalui multimedia interaktif berbasis Canva.

Maisarah dan Prasetya (2023) yang menunjukkan bahwa media digital seperti audio visual, permainan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Oleh karena itu penerapan media interaktif berbasis teknologi digital, seperti Canva, di kelas III dapat menjadi solusi utama untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran IPAS dan membantu memahami materi dengan lebih baik.

Canva dipilih sebagai media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini karena fitur desainnya yang fleksibel dan mudah digunakan. Platform ini memungkinkan pendidik membuat materi visual yang menarik, infografis dan video, sehingga memudahkan penyampaian topik pembelajaran. Penggunaan media visual interaktif telah terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemahaman konsep abstrak (Nurhalisa dan Al-washliyah, 2022). Dalam penelitian Paramitha dkk, (2023) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif yang menggabungkan fitur hyperlink dan video animasi dapat membantu peserta didik memahami konsep kompleks dengan lebih mudah.. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan kembali media interaktif berbasis Canva ini dengan menambahkan video animasi, game interaktif, serta audio yang menarik sehingga peserta didik dapat belajar melalui pengalaman yang lebih menantang. Tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep tetapi juga bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian ini memiliki urgensi karena dapat menjadi solusi konkret untuk mengatasi rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Video animasi digunakan sebagai media pembelajaran untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, Melalui

video animasi materi pembelajaran yang memerlukan penjelasan rinci dapat disampaikan dengan lebih efektif (Sae dan Radia 2023). Selain itu, terdapat game interaktif dalam multimedia interaktif membantu meningkatkan keterlibatan dan mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik secara tidak langsung (Prayuda ddk, 2024).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif yang menggunakan platform Canva. Dalam era abad ke-21, penggunaan teknologi telah menjadi hal yang tidak dapat diabaikan dalam proses pembelajaran. Platform Canva menawarkan kemudahan dalam menyusun materi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan mengusung judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar Pada Materi Bentang Alam Indonesia”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, beberapa masalah yang perlu diidentifikasi antara lain:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas III sekolah dasar
2. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar
3. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dan menarik

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang harus diperhatikan:

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva dibatasi pada materi pembelajaran bentang alam Indonesia untuk sekolah dasar.
2. Multimedia interaktif yang dikembangkan tidak menggunakan teknologi Augmented Realty (AR), namun memanfaatkan fitur Canva seperti teks, gambar, animasi sederhana, dan kuis interaktif.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi bentang alam Indonesia ?
2. Bagaimanakah kelayakan multimedia interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami bentang alam Indonesia ?
3. Bagaimanakah efektifitas multimedia interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami bentang alam Indonesia

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui proses pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami bentang alam Indonesia.

2. Mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami bentang alam Indonesia.
3. Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami bentang alam Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

A. Manfaat penelitian teoritis

1. Pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik, melalui desain yang menarik, konten interaktif, serta aktivitas reflektif yang mendorong analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah.
2. Penggunaan multimedia berbasis Canva sebagai strategi inovatif mendukung pembelajaran interaktif dengan menghadirkan visualisasi menarik dan aktivitas kolaboratif yang membantu peserta didik memahami bentang alam Indonesia secara lebih mendalam.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif sebagai alternatif metode yang dinamis dan menarik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, dengan mendorong mereka untuk aktif berpikir kritis, menghubungkan ide-ide, serta mengeksplorasi berbagai solusi dalam menghadapi masalah pembelajaran.

B. Manfaat penelitian Praktis

1. Menyediakan alternatif praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik dengan mengembangkan multimedia interaktif berbasis Canva yang lebih efektif.
2. Meningkatkan kapasitas pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya Canva, untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kreatif dan interaktif.
3. Meningkatkan partisipasi aktif peserta didik melalui penggunaan multimedia yang menarik dan interaktif, sehingga mampu mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam memahami bentang alam Indonesia.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional pengembangan multimedia interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis :

1. Pengembangan adalah proses merancang, menciptakan, menyempurnakan materi, metode, atau alat pembelajaran agar lebih efektif serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
2. Multimedia interaktif merupakan kombinasi teks, gambar, audio, video, kuis, game, dan elemen interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran.

3. Kemampuan berpikir kritis merujuk pada kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menggabungkan informasi secara objektif guna mencapai kesimpulan yang logis dan didukung oleh bukti.