

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Peserta didik di sekolah mengikuti kegiatan pembelajaran bermacam-macam baik dari jenis mata pelajarannya ataupun model pembelajarannya. Salah satu mata pelajaran yang diikuti oleh peserta didik yaitu pembelajaran IPA Terpadu. Menurut Kusumah (2019) IPA Terpadu adalah rumpun ilmu yang berkarakteristik dalam mempelajari fenomena alam sebab akibat dan kejadian (*event*) atau kenyataan (*reality*). Teori sistematis yang diterapkan melalui metode ilmiah juga masuk dalam kumpulan dari IPA Terpadu. Dengan demikian, IPA Terpadu yang dipelajari memiliki tujuan agar menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik mengenai interaksi antar ilmu dan mengembangkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan yang bermanfaat dan aplikatif di kehidupan sehari-hari.

Sudana & Wesnawa (2017) menyatakan bahwa pembelajaran IPA Terpadu yang dilakukan di kelas, memungkinkan peserta didik tidak mencapai seluruh tujuan dari pembelajaran karena kurang mampu memahami isi dari materi dan kurang mampu menguraikan materi yang disampaikan. Adapun peserta didik dikatakan berhasil dalam belajar yaitu ketika dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional yang diberikan.

Peningkatan hasil belajar menjadi salah satu bagian dari tujuan pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik. Menurut Novita *et al.* (2019), hasil belajar merupakan keberhasilan proses pembelajaran yang diraih peserta didik dalam mencapai target yang telah ditetapkan pendidik yang meliputi aspek kognitif,

afektif, dan psikomotorik. Secara umum, ketika peserta didik mampu menguasai materi yang diberikan akan mendapatkan hasil yang baik. Dibalik itu, banyak peserta didik yang kurang dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Darmuki & Hariyadi (2019) menyatakan bahwa peserta didik akan merasa monoton jika model pembelajaran yang digunakan konvensional. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa bosan dan menganggap bahwa materi yang disampaikan sulit dan tidak menarik, sehingga menyebabkan hasil belajar tidak maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 1 Labang, ditemukan bahwa hasil belajar IPA Terpadu di sekolah tersebut masih tergolong rendah. Banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu kurang dari 75 pada penilaian ulangan harian materi sebelumnya dan penilaian tengah semester yang telah dilakukan. Ketika kegiatan pembelajaran IPA Terpadu di kelas, peserta didik hanya menggunakan buku penunjang dari sekolah. Guru menjelaskan materi pelajaran di kelas menggunakan metode ceramah. Terlihat ketika guru mencoba memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai ulasan materi yang disampaikan, sebagian besar peserta didik tidak mengetahui jawaban dari pertanyaan yang disampaikan oleh guru dan peserta didik lain cenderung bosan sehingga tidak memperhatikan pembelajaran yang berlangsung. Menurut Setiadi & Supartini (2020), peserta didik yang merasa bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar. Pembelajaran IPA yang dilakukan tersebut tergolong dalam teknik belajar cara lama karena hanya terdapat kegiatan tanya jawab yang disampaikan dengan metode ceramah.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran IPA yang dilaksanakan masih berpusat pada guru (*teacher center*) dengan media pembelajaran yang belum variatif. Kegiatan pembelajaran menggunakan cara tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik sehingga diperlukan model belajar yang lebih mendukung kegiatan pembelajaran dan menarik peserta didik untuk mempelajari materi yang akan diajarkan di kelas khususnya dalam pembelajaran IPA Terpadu.

Solusi dari permasalahan tersebut dapat diterapkan pembelajaran *science edutainment* untuk mengubah model belajar IPA Terpadu. Mitasari (2018) menyatakan bahwa pembelajaran *edutainment* merupakan suatu model pembelajaran yang lebih menekankan pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik. Peserta didik akan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran jika kondisi kelas menyenangkan sehingga lebih paham dalam menerima materi pelajaran. Penelitian sebelumnya milik Mitasari (2018) lebih lanjut menjelaskan mengenai *science edutainment* dengan suasana belajar menyenangkan mampu menarik peserta didik untuk belajar.

Mitasari (2018) menjelaskan rasa kenyamanan dan menyenangkan pada proses pembelajaran salah satunya dari hiburan berupa permainan (*game*) yang nantinya pembelajaran akan berpusat pada peserta didik (*student center*) sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengerti dan memahami materi pelajaran. Setiadi & Supartini (2020) menjelaskan suasana belajar yang menyenangkan memberikan motivasi peserta didik untuk belajar lebih meningkat. Proses pembelajaran diharapkan lebih mendukung kegiatan pembelajaran dalam menarik peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar diharapkan dapat meningkat. Azizi & Muttaqin (2022) menyatakan bahwa

peningkatan hasil belajar ditunjukkan berdasarkan ketuntasan belajar dengan nilai yang terpenuhi, sehingga penerapan pembelajaran *science edutainment* dapat memberikan kesempatan peserta didik dalam membangun struktur kognitifnya sendiri dalam meningkatkan hasil belajar.

Suatu pembelajaran akan lebih efektif jika ditunjang dengan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas seperti terciptanya ketertarikan peserta didik dan tumbuhnya komunikasi timbal balik antar peserta didik dengan guru (Mitasari, 2018). Pemilihan media *education card* pada penelitian ini untuk mendukung kegiatan pembelajaran IPA Terpadu di kelas.

Education card merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu kecil berisi materi, gambar, dan pertanyaan yang menghubungkan peserta didik dengan pelajaran yang disampaikan. Media *education card* memiliki kelebihan karena dapat mengandung isi penting yang dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran IPA Terpadu. Media ini telah dilengkapi dengan *barcode* yang dapat diakses secara *online* juga untuk memudahkan peserta didik dan guru dalam menjalankan proses pembelajaran. Penelitian sebelumnya pada media *education card* oleh Fitriyana *et al.* (2020) menemukan bahwa media ini dapat memberikan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran atau menarik antusias peserta didik. Selanjutnya, Rumape *et al.* (2020) menyebutkan bahwa model pembelajaran berbantuan kartu edukasi lebih baik daripada pembelajaran konvensional sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia dipilih dalam penelitian karena membutuhkan gambar beragam yang didukung dengan latihan soal serta materi. Berdasarkan wawancara salah satu guru IPA di SMPN 1 Labang sebagai sekolah observasi menyatakan bahwa peserta didik bingung dalam memahami materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia karena terdapat beberapa contoh yang mirip seperti bioma sabana dan bioma stepa sehingga hasil belajar dari materi ini tidak maksimal. Pembelajaran *science edutainment* dapat mendorong peserta didik untuk menikmati proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPA Terpadu (Mitasari, 2018). Media *education card* dapat membantu peserta didik untuk memberikan pandangan kemudian memvisualisasikan materi secara jelas sehingga peserta didik akan lebih ingat dan membantu proses pemahaman dalam pembelajaran (Annisa, *et al.* 2020).

Perbedaan penelitian terdahulu dari Telupun (2020) dengan penelitian ini yaitu pada penelitian terdahulu pembelajaran *edutainment* diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh karena adanya pandemi, sehingga menggunakan aplikasi komputer dan telepon seperti *Whatsapp* dan *google classroom* sebagai media pembelajaran. Pada penelitian ini pembelajaran *edutainment* diterapkan pada pembelajaran tatap muka dengan media pembelajaran *education card* yang mana media ini selain digunakan sebagai *games* tetapi juga dapat menampilkan isi dari materi secara lengkap karena terdapat *barcode* pada bagian media *education card*. *Barcode* tersebut dapat diakses untuk mendapatkan materi yang lebih lengkap. Adanya *barcode* juga menambah kemenarikan bagi peserta didik pada

penampakan media, sehingga mendukung proses pembelajaran dan diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, maka akan dilakukan penelitian tentang pembelajaran *science edutainment* dengan berbantuan media *education card* pada pelajaran IPA terpadu materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik ketika pembelajaran ini diterapkan. Penelitian yang dilakukan berjudul **“Penerapan *Science Edutainment* Berbantuan *Education Card* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA”** diharapkan dapat menjadi indikator guru dalam mengetahui keberhasilan belajar peserta didik dalam pemahaman materi pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Pembelajaran IPA masih berpusat pada guru atau *teacher center*.
2. Kurang adanya variasi model pembelajaran yang digunakan pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.
3. Kurang variatifnya media pembelajaran yang menarik untuk digunakan pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.
4. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan menghasilkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen?
3. Bagaimana respons peserta didik terhadap penerapan *science edutainment* berbantuan *education card* pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
3. Untuk mengetahui respons peserta didik terhadap penerapan *science edutainment* berbantuan *education card* pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar kognitif.
2. Diharapkan dapat memberikan ide baru untuk menambah kreativitas dalam kegiatan pembelajaran.
3. Diharapkan dapat menjadikan masukan dalam penelitian sejenis.

F. Batasan Penelitian

Adapun pembatasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran penelitian ini tentang ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia pada kurikulum merdeka kelas VII dengan tujuan pembelajaran peserta didik mampu mengidentifikasi interaksi lingkungan dengan makhluk hidup.
2. Model pembelajaran menggunakan *science edutainment* yang berunsurkan pengetahuan, keterampilan, permainan yang mendidik, kerjasama, kompetisi, sportifitas, dan tantangan. *Science edutainment* memiliki ciri bahwa peserta didik akan senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik siap untuk mendapatkan konsep pembelajaran.
3. Media yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yaitu *education card* yang menggabungkan materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia dalam media dan tersedia *barcode* untuk mengakses materi.
4. Indikator hasil belajar yang diukur yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman peserta didik.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah pokok yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghindari kesalahan penafsiran adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran *science edutainment*

Menurut Azizi & Muttaqin (2022), pembelajaran *science edutainment* yaitu perpaduan pembelajaran IPA dan hiburan agar terciptanya suasana menyenangkan di kelas. Suasana menyenangkan di kelas dapat diciptakan dengan menggabungkan hiburan berupa *game* menggunakan *education card* dengan materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia.

2. Media *education card*

Media *education card* merupakan media pembelajaran berbasis visual dalam bentuk kartu kecil berisi materi, gambar, pertanyaan, dan *barcode* yang menghubungkan peserta didik dengan pelajaran yang disampaikan. Menurut Herliana & Anugraheni (2020), kartu kecil yang berisi teks, gambar, atau simbol dapat membantu peserta didik dalam menuntun dan mengingat hal yang berkaitan.

3. Hasil belajar

Menurut Novita *et al.* (2019), hasil belajar merupakan keberhasilan proses pembelajaran yang diraih peserta didik dalam mencapai target yang telah ditetapkan meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.