

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan bagian dari jalur pendidikan yang perlu diperhatikan karena dapat mencerdaskan pendidikan bangsa. Pembelajaran adalah rangkaian interaksi program antara guru (pendidik) dan peserta didik melalui berbagai usaha, strategi, metode, dan model serta pendekatan untuk mencapai tujuan belajar (Wulandari, 2023). Dalam bidang pendidikan modern, pembelajaran berdiferensiasi merupakan sebuah pendekatan yang dirancang untuk menyesuaikan proses belajar, dengan berbagai gaya belajar. Oleh sebab itu, pendidik yang menggunakan pembelajaran berdiferensiasi mengombinasikan antara strategi pembelajaran dan penilaian yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Guru semestinya perlu merancang pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik untuk memaksimalkan kecerdasan dominannya sekaligus melatih kecerdasan lainnya dengan berbagai aktivitas dan proyek (Badrullah *et al.*, 2024).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran berdiferensiasi tidak terlepas dari kurikulum yang menjadi dasar dalam merancang kegiatan pembelajaran, menjamin jika setiap peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Kurikulum memiliki keterkaitan dengan aktivitas dan interaksi sosial dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pengembangan dan perubahan kurikulum terus ditingkatkan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Kurikulum terbaru pada pembelajaran saat ini menggunakan kurikulum merdeka. Tujuan

implementasi dari kurikulum merdeka ini untuk memperbarui maupun memperbaiki keluhan dan kekurangan dari kurikulum sebelumnya. Pada implementasi kurikulum merdeka ini mengembangkan potensi berupa bakat dan minat yang dimiliki peserta didik (Khoirurrijal *et al.*, 2022: 22). Dalam penerapan kurikulum ini, penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung proses belajar mengajar, memungkinkan penyesuaian metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik, dan meningkatkan kemampuan peserta didik mencerna materi dengan baik.

Penggunaan media dalam kegiatan proses pembelajaran menjadi solusi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik. Dalam pembuatan media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi peserta didik. Guru yang terampil dalam pengembangan media pembelajaran harus lebih didorong untuk mengubah keterampilan mereka menjadi alat pembelajaran berupa produk hasil pengembangan. Penggunaan media pembelajaran harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan (Suryani *et al.*, 2019: 32-33). Hal ini bertujuan untuk memastikan media pembelajaran mampu mendukung peningkatan hasil belajar dengan menyesuaikan karakteristik gaya belajar masing-masing peserta didik (Wahyuningrum, 2023). Selain itu, kemajuan teknologi informasi mendorong inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih efektif.

Kemajuan teknologi informasi yang beerjalan sangat cepat pada abad masa kini memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan. Perubahan paradigma pembelajaran abad ke-21 menuntut berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, untuk beradaptasi dengan cepat. Menurut Fitrah *et al.* (2022) guru

dituntut untuk memberikan inovasi terkini saat kegiatan proses pembelajaran supaya kegiatan tersebut menjadi lebih bermakna. Di abad ke-21 ini sistem pendekatan pembelajaran kini menekankan perubahan yang berpusat kepada peserta didik yang sebelumnya berpusat kepada pendidik. Pembelajaran abad ke-21 dapat dikembangkan melalui penerapan berbagai model dan strategi yang didasarkan pada kegiatan yang sesuai dengan kompetensi serta materi pembelajaran. Dalam proses belajar, guru bertindak sebagai fasilitator bagi peserta didik dalam proses belajar dan menentukan strategi pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik setiap peserta didik. Salah satu bentuk implementasi pembelajaran yang kontekstual adalah dengan memperkenalkan keanekaragaman hayati Indonesia dapat dimulai dari jenjang sekolah dasar.

Materi keanekaragaman hayati berupa persebaran flora dan fauna nusantara pada kurikulum merdeka belajar terdapat pada pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS menggabungkan materi dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ke dalam satu tema yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPAS menyelidiki makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, serta interaksi di antara keduanya. Namun, mata pelajaran IPAS materi keanekaragaman hayati Indonesia memiliki tantangan dalam mengajar. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Rahayu (2021) bahwa materi keanekaragaman hayati menunjukkan keterbatasan pemahaman guru pada konsep keragaman hayati dalam penggunaan media pembelajaran. Kesulitan ini juga dialami oleh SDN Pandan.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian dengan Bapak Imam Hidayat selaku wali kelas V SDN Pandan pada tanggal 23 Oktober 2024. Dalam wawancara

tersebut, beliau menyampaikan bahwa: (1) Penggunaan media pembelajaran sangat berperan penting membantu guru selama proses pembelajaran berlangsung; (2) Minat belajar peserta didik rendah dan lebih suka bermain; (3) Ketersediaan media pembelajaran di sekolah tersebut terbatas; (4) Guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk memotivasi keinginan belajar peserta didik; (5) Pada mata pelajaran IPAS dalam mengajar guru merasa tidak hanya berpedoman pada buku ajar saja dalam menyampaikan materi; (6) Guru menginginkan solusi pembuatan media pembelajaran sambil bermain sesuai karakteristik peserta didik.

Selain dari hasil wawancara, penelitian ini juga didukung oleh observasi yang dilaksanakan pada tanggal 23 Oktober 2024, peneliti mencatat bahwa: (1) Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum merdeka; (2) Ketika mengajar guru menggunakan perangkat berupa modul ajar, buku paket, buku teks, dan video pembelajaran; (3) Fasilitas yang tersedia di SD terdapat proyektor, *Wi-Fi*, *chromebook*, dan media pembelajaran yang terbatas dalam penggunaannya; (4) Guru menggunakan metode penugasan, diskusi, tanya jawab, dan ceramah; (5) Karakteristik peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung itu bervariasi ada yang aktif dan cukup aktif; (6) Dari beberapa hasil belajar mata pelajaran peserta didik kelas V di semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025, nilai pada mata pelajaran IPAS lebih rendah daripada mata pelajaran lainnya, yakni dengan rata-rata nilainya 75. Sementara itu, rata-rata nilai kelas untuk mata pelajaran lainnya mencapai di atas 76.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut guru kelas menyatakan bahwa pada pembelajaran IPAS, terdapat peserta didik nilainya kurang tuntas. Guru juga merasa kesulitan dalam penyampaian materi yang hanya dilakukan dengan

penjelasan tanpa penggunaan media yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Materi pelajaran yang disampaikan dengan metode pembelajaran yang kurang tepat dapat menyebabkan kebosanan dan menghambat peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Berdasarkan wawancara tersebut guru kelas menyatakan bahwa pada pembelajaran IPAS kelas V angkatan sebelumnya, peserta didik mengalami kesulitan utamanya pada materi yang berkaitan dengan keanekaragaman hayati dan sulit membayangkan lokasi geografis wilayah peta Indonesia.

Tindak lanjut dari observasi dan wawancara yakni menyebarkan angket kebutuhan peserta didik pada tanggal 28 Oktober 2024. Dari hasil penyebaran angket kebutuhan peserta didik yang dibuat oleh peneliti untuk tujuan pra penelitian dapat disimpulkan jika: (1) 68% peserta didik lebih suka belajar secara kelompok; (2) 68% peserta didik merasakan jika materi pada buku paket IPAS tidak mudah untuk dipahami; (3) Seluruh peserta didik 100% lebih bersemangat belajar jika menggunakan media pembelajaran sambil bermain, (4) Seluruh peserta didik 100% lebih suka belajar sambil bermain. Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik perpaduan antara media pembelajaran yang berbasis permainan untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik.

Adanya hasil pra penelitian observasi, wawancara, dan angket kebutuhan peserta didik untuk mendukung pembuatan produk media pembelajaran. Dari analisa paparan diatas maka peneliti merasa memerlukan pembuatan pengembangan produk media dengan konsep permainan, produk tersebut akan menampilkan keterbaruan pada media pembelajaran yang dikemas dengan materi

mencakup flora dan fauna yang ada di nusantara. Penggunaan media ini diharapkan akan memperoleh hasil belajar yang lebih bagus.

Hal tersebut selaras dengan penelitian terdahulu terkait media pembelajaran berbasis permainan yang dilakukan oleh Pratiwi dan Hardini (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD”. Diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik, di mana sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga, motivasi belajar berada pada angka 70,20% dengan kategori “Baik”. Setelah diterapkannya media tersebut, motivasi belajar meningkat menjadi 84,86% dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini, peneliti memandang perlu adanya pengembangan suatu produk sebagai solusi atas permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya. Peneliti bermaksud mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memadukan pembelajaran dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik yang dikemas dalam sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang diberi nama ERAFAN. Salah satu faktor penentu keberhasilan belajar yaitu dengan mengembangkan media karena kegiatan pembelajaran itu akan lebih menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Dengan menggunakan media sesuai kebutuhan peserta didik diharapkan akan meningkatkan efektifitas pembelajaran yang berujung hasil belajar peserta didik akan meningkat (Suryani et al., 2019: 122).

Dari beberapa uraian yang telah disampaikan, maka peneliti memutuskan untuk melakukan kegiatan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran ERAFAN (Eksplorasi Ragam Flora dan Fauna Nusantara) pada pembelajaran IPAS kelas V SDN Pandan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti mengembangkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran ERAFAN pada pelajaran IPAS kelas V di SDN Pandan?
2. Bagaimana keefektifan pengembangan media pembelajaran ERAFAN pada pelajaran IPAS kelas V di SDN Pandan?
3. Bagaimana kemenarikan pengembangan media pembelajaran ERAFAN pada pelajaran IPAS kelas V di SDN Pandan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan landasan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran ERAFAN pada pembelajaran IPAS kelas V di SDN Pandan yang valid ditinjau dari validasi ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran ERAFAN pada pembelajaran IPAS kelas V di SDN Pandan yang efektif ditinjau dari tes hasil belajar kognitif, didukung oleh data hasil dari lembar observasi aktivitas guru, dan observasi aktivitas peserta didik.

3. Untuk mengembangkan media pembelajaran ERAFAN pada pembelajaran IPAS kelas V di SDN Pandan yang menarik dilihat dari angket respon guru dan angket respon peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan penelitian ini adalah media pembelajaran ERAFAN, adapun spesifikasi produk yang diharapkan sebagai berikut:

1. Produk hasil pengembangan berupa ERAFAN dengan desain menggunakan *canva* dan dicetak banner ukuran 4x3,2 meter yang digunakan di luar kelas dan 40x32 cm yang digunakan didalam kelas.
2. Desain papan ERAFAN diberikan gambar peta pulau Indonesia untuk dijadikan dasar untuk menempelkan gambar flora dan fauna sesuai provinsi masing-masing, dengan pinggiran gambar tumbuh-tumbuhan.
3. Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah media ERAFAN untuk kelas V bab 6 Indonesiku kaya raya, topik B Indonesiaku kaya hayatinya.
4. Media ini memiliki papan permainan berbentuk persegi panjang.
5. Perangkat pendukung seperti kartu flora, fauna, zona habitat, dan kesempatan di desain menggunakan aplikasi *canva* dengan ukuran A6 (14,8x10,5cm) dicetak menggunakan kertas *Art Cartoon* 260 gr.
6. Kartu flora dan fauna memiliki inovasi berupa deskripsi gambar, *barcode* informasi, dan audio yang berkaitan dengan materi dengan memindai *barcode* yang tertera pada kartu.
7. Media ERAFAN mengakomodasi berbagai gaya belajar, yaitu: gaya belajar visual berupa gambar yang menarik, gaya belajar auditori berupa *scan*

barcode yang berisi audio dan gaya kinestetik peserta didik berperan sebagai pengganti pion dalam permainan.

8. Media ERAFAN dilengkapi dengan dadu berukuran 10x10 cm, miniaturnya hewan kecil, dan bintang sebagai poin.
9. Terdapat gambar flora fauna wilayah asiatis dibagian barat, peralihan tengah, dan australis timur yang ditandai dengan warna berbeda pada papan permainan.
10. Terdapat gambar flora dan fauna yang dilaminating dengan dibelakangnya ada perekat untuk direkatkan pada papan permainan.
11. Terdapat buku panduan permainan yang berisi langkah-langkah bermain dan kunci jawaban yang dicetak menggunakan kertas HVS berukuran A5.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan produk ini adalah:

1. Uji coba pengembangan terbatas peserta didik kelas V SDN Pandan.
2. Media ERAFAN dapat digunakan dalam pembelajaran keanekaragaman flora dan fauna hanya untuk kelas V.
3. Pengembangan media ERAFAN ini dibatasi penggunaannya pada materi bab 6 topik B Indonesiaku Kaya Hayatinya hanya membahas materi tentang keanekaragaman flora dan fauna di Indonesia, yang dibagi berdasarkan tiga wilayah utama.
4. Media yang dikembangkan terdiri dari banner besar sebagai alat utama.
5. Capaian pembelajaran pada materi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia berdasarkan wilayahnya kelas V dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

6. Hasil belajar yang dianalisis dalam uji keefektifan terbatas pada tes hasil belajar peserta didik ranah kognitif saja.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran ERAFAN materi keanekaragaman flora dan fauna Indonesia adalah:

1. Bagi sekolah

Penambahan media pembelajaran di sekolah yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan matri dan kebutuhan yang ada.

2. Bagi guru

Media pembelajaran ERAFAN ini dapat memberikan media tambahan kepada pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar dapat tersampaikan lebih efektif.

3. Bagi peserta didik

- a. Adanya pengembangan media bermanfaat bagi peserta didik untuk memunculkan rasa motivasi dalam proses belajarnya.
- b. Memberikan pengalaman belajar yang menarik mengenai materi keanekaragaman flora dan fauna untuk memudahkan peserta didik terhadap materi pembelajaran.

4. Bagi pengembang

Media pembelajaran ERAFAN dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyempurnakan pengetahuan saat membuat media pembelajaran baru, dan dapat diperhitungkan saat membuat media pembelajaran kreatif dan inovatif

1.7 Definisi Istilah

Definisi Istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ERAFAN flora dan fauna adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian dengan tujuan menciptakan suatu produk serta menguji keefektifan dari produk tersebut.
2. Pelajaran IPAS adalah gabungan antara pelajaran IPA dengan IPS menjadi satu tema dari pengembangan kurikulum merdeka.
3. Media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang pembuatannya untuk tujuan pembelajaran, dalam menyalurkan materi sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja.
4. Media ERAFAN merupakan media permainan singkatan dari eksplorasi ragam flora dan fauna nusantara. Media ini dikembangkan oleh peneliti menyesuaikan materi pembelajaran yang diterapkan. Media ini digunakan dalam pembelajaran kelas V dengan tujuan membuat peserta didik lebih termotivasi belajar karena disajikan dalam bentuk permainan.