

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kehidupan manusia sudah memasuki dunia teknologi dijadikan sebagai komponen utama bukan dalam hal tertentu saja akan tetapi berkaitan juga dengan ilmu pengetahuan. Semakin berkembang pesat seiring berkembangnya zaman pada era globalisasi manusia perlu mengikuti kemajuan khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin meningkat dengan langsung atau tidak langsung sudah membantu dunia untuk kontribusi bagi dunia, terutama pendidikan (Santi, Lubis *and* Kesumawati, 2023, p. 6464). Pada era sekarang ini banyak pendekatan pembelajaran menantang standar lama dan memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman pembelajaran menarik dan relevan. Perubahan pada model pembelajaran dan media pembelajaran terbukti efektif yang bermanfaat untuk membuat peserta didik untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran yang berkualitas (Fathoni *et al.*, 2023).

Menurut Latif bahwa generasi muda atau sering disebut gen z menyukai elemen hiburan, tantangan permainan, grafis, animasi, suara yang menarik, simulasi yang imersif, dan perasaan relaksasi dalam permainan. Suresh menyatakan generasi muda ini senang bermain *game* mendapatkan pengertian mengenai bidang tertentu pada mata pelajaran. Clark, Tanne-smith, dan Killingswirth menyatakan instruksi berbasis *game* tampaknya lebih efektif dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik lebih baik daripada situasi tanpa *game* (Choo *and* Taha, 2023, p. 65).

IPA adalah suatu mata pelajaran yang terkait ilmu didasari prinsip, konsep, dan fakta sistematis dibuktikan melalui eksperimen dan percobaan sederhana, yang mana merupakan mata pelajaran memiliki potensi untuk membentuk sikap ilmiah peserta didik (Rosada, Fakhruddin *and* Lubis, 2023, p. 391). Dalam desain Kurikulum Merdeka Belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu pengetahuan Sosial dan direncanakan digabungkan menjadi ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) (Suhelayanti, Z *and* Rahmawati, 2023, p. 2). Implementasi Kurikulum Merdeka yang terintegrasi dengan pembelajaran selama pandemi covid 19 yang membawa ke arah baru pendidikan Indonesia dengan kurikulum Kurikulum Merdeka. Akibatnya, diperlukan perubahan yang sistematis untuk meningkatkan kualitas guru dan proses kegiatan belajar mengajar yang menjadi suatu upaya transformasi pada era 21 ini. Salah satu wujud bentuk perubahan yang diharapkan oleh setiap satuan pendidikan untuk dapat beradaptasi dan mengikuti perkembangan zaman (Lidiawati *et al.*, 2023, p. 29). Setiap peserta didik memiliki kebutuhan yang berbeda. Penyesuaian juga sangat penting baik dari segi aspek pembelajaran maupun pengajaran (Daniel, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi telah dilaksanakan, ditemukan beberapa permasalahan kelas V SD Negeri 13 Rambutan yaitu hasil analisis karakteristik dan kebutuhan dari peserta didik menunjukkan bahwa meskipun saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, peserta didik selama pada kelas seringkali tidak terlalu antusias dan kurang aktif dalam belajar tetapi peserta didik akan antusias jika kegiatan pembelajaran dimodifikasi dengan kegiatan belajar sambil bermain. Menurut Prihatini mengemukakan bahwa terdapat perubahan

yang signifikan terhadap minat serta hasil belajar pada peserta didik, jika melaksanakan proses belajar mengajar dengan memakai metode konvensional dapat mengurangi minat serta hasil belajar (Walidiati, Tahir *and* Rahmatih, 2023). Karena peserta didik menganggap belajar membosankan sehingga minimnya pemahaman terhadap materi dan berdampak pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 67. Selain itu, guru masih banyak hanya menggunakan metode ceramah atau *teacher centered* walaupun sekolah tersebut telah menggunakan Kurikulum Merdeka serta kurangnya penggunaan metode atau media pembelajaran variatif karena keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran inovatif disebabkan usia guru yang tidak muda lagi serta peran guru wajib menangani berbagai administrasi kelas. Karena itu guru kesulitan saat menyisihkan waktu sehingga menghasilkan media inovatif menyebabkan peserta didik cenderung tidak aktif, cepat bosan, tidak bergairah dan tidak memiliki rasa ingin tahu karena guru tidak menggunakan variasi dalam kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan pendapat Walidiati (Walidiati, Tahir *and* Rahmatih, 2023) sebagai seorang tenaga profesional, guru atau tenaga pendidik yang memegang peran penting karena guru pusat dari semua upaya mempengaruhi kualitas pendidikan.

Permasalahan lainnya yaitu pada mata pelajaran IPA sering dianggap pelajaran sulit dikarenakan konsep pembelajaran IPA yang terkesan rumit karena fakta sistematis berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan serta penerapan cara pemecahan masalah. Pada materi harmoni dalam ekosistem, materi ini peserta didik harus bisa mencermati, menghafal, dan istilah susah sehingga peserta didik

kebingungan serta media pembelajaran digunakan guru masih kurang efektif mengakibatkan rendahnya hasil belajar didapatkan oleh peserta didik, inilah alasan memakai materi ini dijadikan prioritas yang mengembangkan media pembelajaran dengan pemilihan media pembelajaran tepat bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Penentuan mata pelajaran didasari hasil analisis dari nilai materi dan jumlah peserta didik yang mencapai KKM menunjukkan paling sedikit dibandingkan dengan mata pelajaran lain.

Upaya yang perlu dilakukan berdasarkan permasalahan yang ditemukan yaitu penelitian sehingga peserta didik mengikutiserta mengerti pembelajaran bermakna. Subjek penelitian ini melibatkan peserta didik kelas V SD Negeri 13 Rambutan, adapun objek penelitian ini adalah media *Tour The Zoo (TTZ)* digunakan dalam pembelajaran IPA Kelas V SD materi harmoni dalam ekosistem yang akan dirancang dengan desain dengan berbeda dari media telah ada serta mempunyai desain menarik dan menyenangkan untuk membantu peserta didik belajar tanpa merasa tekanan dan tidak merasa cepat bosan, sehingga mereka lebih terpacu untuk menimbulkan rasa ingin tahu. Penelitian ini dapat digunakan pemahaman pada peserta didik terkait konsep, fakta, dan prinsip pada pembelajaran IPA. Menurut Fadlillah menyatakan penggunaan alat permainan edukasi memungkinkan pengalaman belajar sambil bermain karena bermain bisa dijadikan sumber belajar efektif untuk anak usia sekolah dasar. Sejalan dengan pendapat Islamiyah mengemukakan bahwa media permainan dianggap sebagai media pembelajaran cukup efektif karena memungkinkan peserta didik ikut

berpartisipasi aktif saat pelaksanaan belajar mengajar dan belajar tanpa tekanan (Hikmah, Ilhamdi *and* Astria, 2023).

Media *Tour The Zoo* atau bisa disebut juga media TTZ adalah permainan dengan memiliki konsep permainan seperti monopoli. Akan tetapi, media *Tour The Zoo (TTZ)* dirancang sesuai pembelajaran IPA pada materi harmoni dalam ekosistem yang dimana akan terdapat banyak konten berkaitan dengan hewan dan tumbuhan. Adanya media ini dapat memenuhi kebutuhan dan sesuai karakteristik pada anak SD yaitu senang bermain, sehingga kegiatan belajar mengajar terasa lebih menyenangkan. Kutipan Ninawati dalam jurnal Aslam (Aslam, Ninawati *and* Noviani, 2021) media akan diaplikasikan untuk mengajarkan materi harmoni dalam ekosistem merupakan media dirancang seperti konsep permainan monopoli. Selain itu, permainan edukasi ini juga dapat digunakan untuk mengaitkan dengan pendekatan kontekstual. Sebagai alternatif yang dapat diterapkan pada peserta didik sekolah dasar, media *Tour The Zoo* juga mampu mempengaruhi pemahaman peserta didik.

Penelitian lain terdahulu relevan dengan permasalahan ini merupakan penelitian yang dilakukan oleh Helena May Sela, Maharani Oktavia, dan Puji Ayurachmawati dalam penelitian pengembangan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS materi kebudayaan indonesia kelas IV SD. Lembar angket validasi 91,2%, respon siswa 92,4%, dan hasil tes memperoleh 92,24%. Berdasarkan hasil lembar angket dapat disimpulkan media permainan monopoli ini memadai untuk dipakai pada proses pembelajaran (Sela, Oktavia *and* Ayurachmawati, 2023). Penelitian terdahulu yang juga relevan adalah tentang

Media Pembelajaran Sederhana pada Muatan Kelas V Sekolah Dasar. Secara keseluruhan memperlihatkan bahwa media pembelajaran monopoli sederhana subtema organ gerak hewan kelas V SD telah memenuhi syarat dan sangat baik (Suriantara, Tegeh *and* Bayu, 2022, p. 1).

Berdasarkan latar belakang permasalahan telah diuraikan, maka dilakukan penelitian yang dikaji melalui penelitian *Research and Development (R&D)* penelitian **“Pengembangan Media *Tour The Zoo* Pada Pembelajaran IPA Harmoni dalam Ekosistem Kelas V SD”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil analisis dari wawancara dan observasi telah diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Media *Tour The Zoo* belum pernah digunakan di kelas V SD Negeri 13 Rambutan.
2. Pembelajaran menggunakan metode konvensional padahal karakteristik peserta didik SD senang bermain sehingga pada kegiatan belajar mengajar peserta didik cepat merasa bosan.
3. Peserta didik kesulitan pada pembelajaran IPA khususnya materi harmoni dalam ekosistem yang memiliki istilah yang sulit dipahami.
4. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 67 pada pembelajaran IPA masih belum tercapai pada hasil belajar peserta didik.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Masalah terkait penelitian ini sangat luas, maka penelitian ini dibatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Pengembangan media *Tour The Zoo* untuk menguji kevalidan dan kepraktisan.
2. Media yang dikembangkan berfokus pada pembelajaran IPA materi harmoni dalam ekosistem kelas V SD.
3. Subjek penelitian ini peserta didik kelas V SD Negeri 13 Rambutan.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan masalah di atas maka rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media *Tour The Zoo* pada pembelajaran IPA harmoni dalam ekosistem kelas V SD yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media *Tour The Zoo* pada pembelajaran IPA harmoni dalam ekosistem kelas V SD yang praktis?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka rumusan tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Dapat mengembangkan pengembangan media *Tour The Zoo* pada pembelajaran IPA harmoni dalam ekosistem kelas V SD yang valid.

2. Untuk mengembangkan pengembangan media *Tour The Zoo* pada pembelajaran IPA harmoni dalam ekosistem kelas V SD yang praktis.

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut.

#### a) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberi sumbangan yang memberikan pedoman serta informasi serta referensi untuk penelitian selanjutnya tentang media *Tour The Zoo* pembelajaran IPA harmoni dalam ekosistem kelas V SD dengan valid dan praktis.

#### b) Manfaat Praktis

Adapun manfaat lain dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat membantu sekolah, guru, peserta didik, dan peneliti selanjutnya sebagai berikut.

##### 1. Bagi Sekolah

Tujuan penelitian ini dapat membantuk sekolah memperbaiki proses pembelajaran sehingga terjadi perubahan hasil belajar peserta didik serta dapat memberikan sumbangan pemikiran sebagai referensi bagi sekolah untuk dapat mengembangkan media bervariasi, kreatif dan inovatif.

##### 2. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan akan memperluas wawasan pengetahuan dan pengalaman dan strategi pembelajaran, mendorong guru untuk lebih



memberi motivasi untuk melakukan kegiatan penelitian yang sama guna memperbaiki serta mengembangkan proses dan hasil belajar dalam proses pembelajaran serta lebih kreatif saat menyampaikan materi. Media *Tour The Zoo* dikembangkan dapat mempermudah penyampaian materi karena terbantu dengan media pembelajaran tersebut.

### 3. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan memberi peserta didik pengalaman belajar berbeda dari sebelumnya yang akan membantu peserta didik memahami materi. Mempengaruhi daya tarik serta minat peserta didik aktif dan terdorong mempunyai rasa ingin tahu. Melatih peserta didik memanfaatkan media untuk proses belajar dan mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian berguna untuk sarana bentuk refleksi untuk bagi peneliti sedang berusaha untuk terus menemukan dan mengembangkan inovasi baru dalam pembelajaran menuju lebih baik, sehingga penelitian selanjutnya dapat mengevaluasi kelebihan dan kekurangan serta dapat mengembangkan media lebih menarik, kreatif, dan inovatif.

## **1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan**

Produk dikembangkan adalah permainan edukasi sebagai media pembelajaran kelas V SD. Rincian spesifikasi produk media *Tour The Zoo (TTZ)* dijabarkan sebagai berikut.

1. Media *Tour The Zoo* atau bisa disebut juga media TTZ adalah suatu permainan memiliki konsep permainan seperti monopoli. Akan tetapi, media *Tour The Zoo (TTZ)* dirancang sesuai pembelajaran IPA pada materi harmoni dalam ekosistem yang dimana akan terdapat banyak konten berkaitan dengan hewan dan tumbuhan. Adanya media ini dapat memenuhi kebutuhan dan sesuai karakteristik pada anak SD yaitu senang bermain, sehingga kegiatan belajar mengajar terasa lebih menyenangkan.
2. Media TTZ akan didesain menggunakan aplikasi canva dan menggunakan sumber gambar dari pinterest kemudian dicetak pada stiker dengan ukuran sekitar 75 cm × 75 cm. Setiap berhenti pada kotak pada media TTZ, pemain harus membacakan materi dengan nyaring dari isi buku pintar sehingga semua pemain mendengarkan isi materi tersebut. Buku pintar dicetak dengan kertas tebal ukuran HVS dan dibentuk buku saku.
3. Media *Tour The Zoo (TTZ)* dilengkapi komponen seperti permainan monopoli pada umumnya yaitu meliputi penggunaan dadu, pion pemain dalam media TTZ disebut bolang (bocah petualang), serta berbagai variasi kartu permainan.
4. Kartu permainan didesain menggunakan canva dan dicetak *photocard* berbahan *glossy* ukuran 5,5 cm × 8,5 cm.
5. Perlengkapan permainan menggunakan kartu, adapun beberapa jenis kartu yang digunakan beserta fungsinya masing-masing :
  - a. Kartu kesempatan, kartu ini juga dimiliki pada monopoli pada umumnya akan tetapi isi konten berbeda. Misalnya kartu bantuan, kartu bebas pertanyaan, dan sebagainya.

- b. Kartu pertanyaan, kartu berisi pertanyaan harus dijawab. Jika benar maka akan mendapatkan kartu hak milik tetapi jika salah pemain akan mendapat hukuman yaitu dilarang bermain dalam satu kali putaran dan pengurangan kartu hak milik (jika ada).
- c. Kartu hak milik (HM), kartu yang bergambar hewan yang didapat ketika menjawab pertanyaan. Jika salah satu pemain telah menuju finish. Maka, jumlah kartu hak milik paling banyak dinyatakan sebagai pemenang begitu juga sebaliknya.